平成8年11月29日発行(毎週金曜日発行)第1巻第5号(通巻5号)

セガAM2研 3タイトルを発表!!

ファミマガWeekly

週刊 全機種対応TVゲーム誌

1996 11/29 290YEN



マリオカート64最終ロム体験

来週発売全29本完全ガイド

AM2研の新レースゲーム

RPG攻略大全'96(下)

コナミ N64 パワプロ野球4詳報

バーチャ2 バイパーズ キャラ対決 サターン 新格闘

本格紹介開始ドラゴンクエストIII

ロックマン8前半のナゾ判明

PLAY! PlayStation™ 96

● 行け! SCE3姉妹 ●

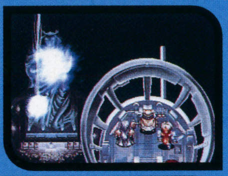


私たち普通の女の子に戻ります。ムリだ。─の巻(最終回)

SAE「何で私たちがクビなのよ!」
ERI「信じらんない〜」
CHIE「あ、SCEの小山だわ!
理由を吐かせてやる!」
小山「これはこれは三姉妹の
皆さんお集まりですね。
ではまた来月!」
SAE「終わるな!」
小山「そうですか。では早速、
お手紙を読んでいきましょう」
CHIE「クビの理由答えなさいよ」
小山「まずはバンダイから。
『オウバードフォースの開発中に
クーラーが壊れました。
ビル内の扇風機を全部集めたら
360度から風が来て
気持ち悪くなりました』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
SAE「小山!あんたムカつくのよ!」
小山「なるほど。・・・じゃあ、
みんなで歌いましょう!ラララ〜」
CHIE「歌うな!」
小山「笑いましょう!ハハハ!」
ERI「笑うな〜」
小山「ねぇ・桑にゃん。
では次のお手紙。
スタグラのカプコンからです。
『プロデューサーAは
突然現れます。バイオハザードの
犬よりも突然現れます。
そして徹夜続きでボロボロの
企画担当にもっともっと仕事をさせます。
ひどい人です。グスン』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
SAE「ラチ開かないわね」
CHIE「こいつに聞いても無理かな?」
小山「そうですか。そんなに理由が
聞きたいのですか。
じゃあ、お話ししましょう。
今日皆さんにお集まりいただいたのは
他でもありません。私の晴れ姿を見て
いただきたかったのです。
かっこいいぞ小山!では次のお手紙」
SAE「・・・・・・」
小山「コンパイルからですね。
『ぷよ通決定版には、
ばよえーんツアーの
秘蔵テクニックも
ムービーで入れたのだ。
『ぷよまん』の売れ行きも
順調だ。
ヤングレディに
大人気だ。
ちなみに合い言葉は
『いくぜ!ぷよステーション』だ。
パクリだ。すいません』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
CHIE「帰りましょう・・・」
小山「ちょっと待った。なるほど、
皆さんのおっしゃっていることは
よーく分かりました。
要するに銅像を建てて欲しいって
ことですね。それなら簡単です」
ERI「違う〜」
というわけで3日後に
三姉妹の銅像は完成した!
ちなみにクビの理由は仮面が
ダサイからなのだ!石井君、反省したまえ。
次号からは、今週大活躍、
小山氏司会の新企画
「プレイステーション・クラブ」が始まる!
クラブの会員が毎月1万人づつ増えないと
即打ち切りになってしまうという
ドラスチックな企画だ。見逃すなよ!
行け!SCE三姉妹。完。

定番大好き

SAEのオススメ



アークザラッドⅡ

RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©Sony Computer Entertainment Inc.



ぷよぷよ通　決定盤

アクションパズル
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
© COMPILE 1996



ナムコミュージアム VOL.4

バラエティゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 NAMCO LTD.

シミュレーション大好き

CHIEのオススメ



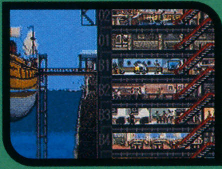
オウバードフォース

3Dポリゴンシミュレーション
標準価格6,800円(税抜)
初回生産限定
オウバードフォースガイドブック付き、
ピクチャーCD仕様
絶賛発売中
©BANDAI 1996



怪獣戦記

シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©(株)プロデュース

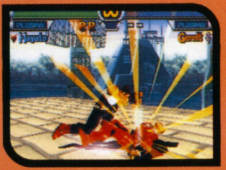


The Tower BONUS edition

シミュレーション
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
©OPeNBook 9003,inc 1996

格闘大好き

ERIのオススメ



スターグラディエイター

3D対戦格闘
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED



SCPH-5000

新発売
標準価格19,800円(税抜)

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。


PlayStation
最終回

SEGASATURN

蘇る最速の系譜。

伝説のGT-Rで路上を駆け抜けろ！

「ハコスカ」や「ケンメリ」など歴代のスカイラインGT-Rをはじめ、最新の180SXまで、NISSANが誇るスポーティーカーが堂々ラインナップ。実車データをもとに外観／内観はもちろん、ハンドリングやエンジン性能などを忠実に再現した本格的ドライブシミュレーション。









日産のスポーティーカー8種類が登場。
スカイラインGT「ハコスカ」「ケンメリ」「R32」「R33」
フェアレディーZ「240ZG」「300ZX」
シルビア、180SX

■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名及び製品名は、各社の商標及び登録商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。



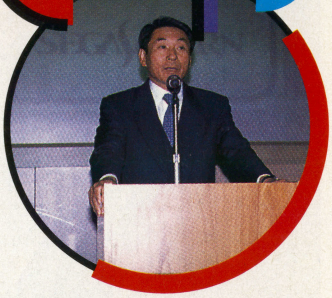
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
PACK IN VIDEO
本格派実機ドッグファイト！
バツグンのフライト感！
F/A-18A HORNET
FOCKER DRI
FRS.1 SEA HARRIER
A-10 THANDER BOLT
J7W1 震電
MACCHI202
SAAB DRAKEN
GO229A HORTEN
F4F WILDCAT
F-4EJ PHANTOM II
登場機種29機種＝全機種操作可能
■最大3機の寮機（ウイングマン）をつけての編隊戦闘を実現。しかも、リアルタイムで通信・命令が可能！■機体のチューンナップ！ミサイル、機銃からエンジンまでカスタム化が可能。
■キャラクターデザインは「エリア88」の新谷かおる ■リアルな操作環境！アナログジョイスティック対応
WING OVER
3Dフライトシューティングゲーム
ウイングオーバー
'97年1月発売予定
標準価格 ¥5,800（税抜）
★A6M3零戦22型 ★F-16A FIGHTING FALCON ★F-4U4 CORSAIR
★XF5U FLYING PANCAKE ★P-39AIR COBRA ★TAI52H-1 FOCKER WULF
★DO335 ★F-14A ★F-86F ★ME109E ★ME262 ★MIG-15 ★MIRAGE III
★P-51D ★VIGGEN ★SPITFIRE MK I ★F-104 ★隼I型 ★SECRET FIGHTER
© 新谷かおる / BELUGA COMPUTER / Victor Interactive Software Inc.
パック イン ビデオレーベルが誇るフライトシューティングの名作スーパーファミコン「スーパードッグファイト」5980円で11/29再登場！
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812

ファミマガWeekly



1996.11.29

表紙デザイン／片野厚子
イラスト/ロックマン8
イラスト提供/株式会社カプコン



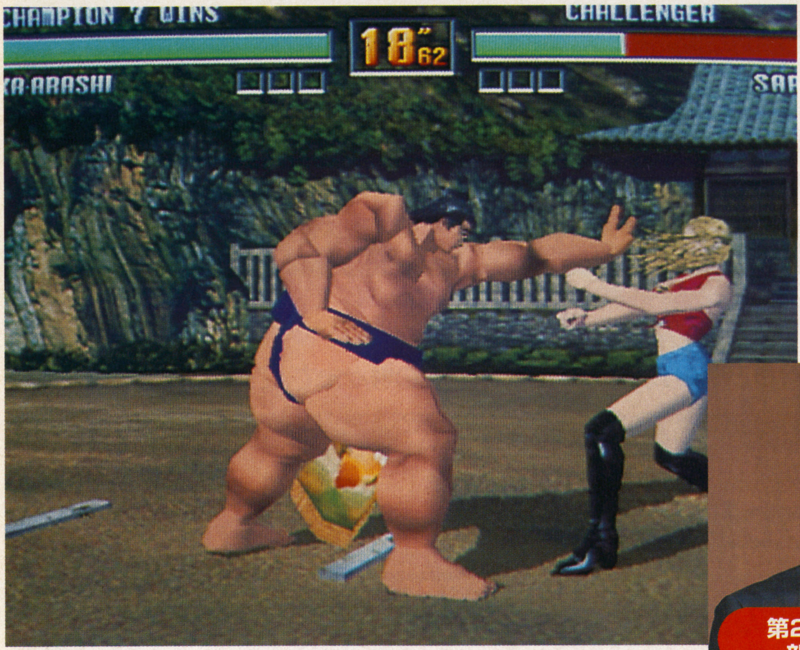
『バーチャファイター3』がSSへ正式に移植
さらに年末にはAM2研オリジナル格闘が登場

11月8日、ついに『バーチャ3』がセガサターンに移植されることが発表された。また、AM2研の隠し玉も同時に発表。ますます見逃せないセガの戦略発表会をレポートする。

SS版『バーチャ3』97年に発売決定!!

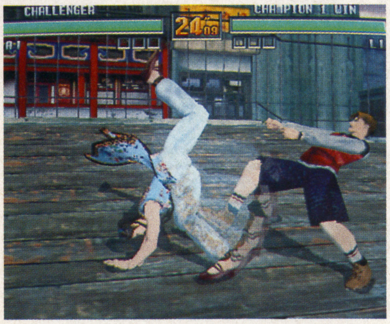
9月に業務用が登場し、それ以前よりセガサターンへの移植がささやかれていた『バーチャファイター3』の移植が正式に発表された。コンシューマと異なり、ハードのスペックを上げることで続々と高水準のゲームを生み出しているアーケード業界。その最新作がサターンに移植可能なのか?

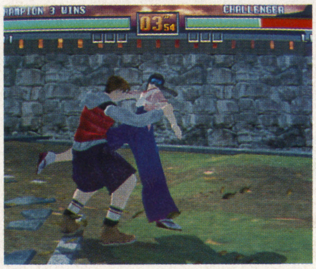
『バーチャ』シリーズを手がけた第2AM研究開発部(以下AM2研)の鈴木氏によれば、「このゲームの移植が可能であるとの予測がたった」とのこと。また、AM2研が移植を手がけるということで大いに期待が持てる作品だ。発売は来年の夏以降になる予定。



⬆ついに登場する『バーチャ3』。移植はもちろんAM2研が手がけるとのこと

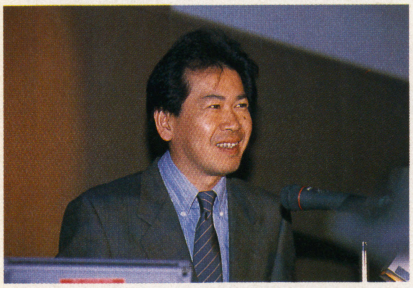



➡このグラフィックがどの程度まで再現されるのか?　今から楽しみ


⬆SS版の画面が見られるのは来年の春頃になる予定だという

2ゲーム+αが融合した新作『ファイターズメガミックス』

今回の戦略発表会の目玉となったのがAM2研の隠し玉。現在予定しているもので3~4タイトルほどあり、しかも2本はなんと年末のクリスマス商戦に投入しようとのことなのである。そのうちの1本、12月21日に発売される『ファイターズメガミックス』に関する情報が入ったので早速紹介する。この作品は『バーチャ2』、『ファイティングバイパーズ』+αのキャラクタが一堂に会する対戦格闘アクション。リングアウトの概念を排したのに対し、『バーチャ3』の新要素「かわし」や『バイパーズ』の「受け身」を採用、白熱のバトルが展開される。


⬆AM2研の隠し玉はなんと年末に発売、との発言も





⬆壁や金網を使ったテクニックが可能



⬆多彩な技のコンビネーションが魅力

　※『バーチャファイター3』の画面は業務用のものです。

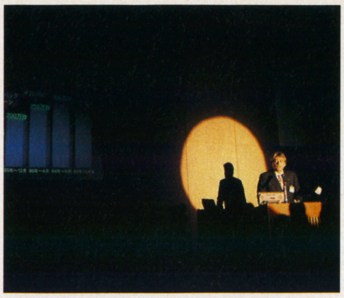
THIS WEEK

セガ　サターン'96〜'97注目ラインナップ

11月15日	プリクラ大作戦
11月22日	戦国ブレード
11月22日	バーチャコップ2
11月29日	電脳戦機バーチャロン
12月 6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を継ぐもの
12月13日	ENEMY　ZERO
12月20日	ファイヤープロレスリングS　6MEN　SCRAMBLE
12月20日	エアーズアドベンチャー
12月20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク
12月21日	ファイターズメガミックス
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
12月27日	テラファンタスティカ
12月27日	人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント
12月未定	オーバードライビンGT-R
1月14日	天外魔境　第四の黙示録
1月24日	ダイナマイト刑事
1月未定	デイトナUSA　Circuit　Edition
1月未定	ドラゴンマスターシルク
1月未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
2月未定	重装騎兵レイノス2
3月未定	太平洋の嵐2
来春	GRANDIA（グランディア）
来夏	ラストブロンクス／東京番外地
97年未定	D-XHIRD
97年未定	バーチャファイター3

オリジナルソフトで他機種と差別化する

10月末には370万台を出荷し、今期中には500万台を達成する見通しのセガサターン。このハードの魅力は、なんといってもセガの作品を楽しめることにほかならない。年末には業務用の話題作『バーチャロン』や『バーチャコップ2』。冬休みにじっくりと遊べるRPG『テラファンタスティカ』、人気シューティングの続編『機動戦士ガンダム外伝Ⅱ』など続々とリリース。サードパーティであるSNKは、サターンのハードの拡張性を活かし、豊富なキャラパターンを要する対戦格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』をリリースする。来年には前述した『バーチャ3』、『ラストブロンクス』も移植され、ますますブランドというものが確立されていくセガサターン。サターンでしか楽しめないソフトの増加が、さらなるユーザー獲得の役割を担っているのだ。



⬆年末年始の強力ラインナップをアピール

圧巻のCGムービー



ENEMY　ZERO

⬆見えない敵に立ち向かうインタラクティブムービー

業務用の話題作早くも登場!!



ラストブロンクス／東京番外地

⬅各キャラ得物で闘う格闘アクション（画面は開発中のもの）



X-MEN VS STREET FIGHTER

⬅日米人気キャラクタが総出演の格闘アクション



テラファンタスティカ

⬆この年末期待のRPGだ

ゲームアーツが贈る新世代RPG



GRANDIA(グランディア)

⬅フルポリゴンで描かれた世界を冒険する

SSでTV電話が可能になる

サターンが目指しているものは、何もゲーム機としての確固たる地位だけではない。この夏に登場したSSモデムで実現したネットワーク対戦、インターネットへの接続といったマルチメディアのプラットフォームもサターンが目指す1つの形である。来年にはネットワーク対戦が可能な『バーチャロン』や『デイトナUSA』がリリース。夏には待望のネットワークRPGが登場し、ますます広がりを見せていく。また、これらネットワーク構想第1弾に続き、TV電話システムが来春には動き出す。世界初の試みがサターンで行われようとしているのだ。



⬅通信対戦ができるのも魅力だ



⬆サターンをマルチメディアのプラットフォームに、と発表



ついに完成版入手!!

ついに明らかになった超期待作。今回はシステムの詳細とコースの概要を徹底的に解析するぞ!!

アクション	マリオカート64
	任天堂
N64	12月14日発売予定 9800円

コントローラパック対応（121ページ）
ツートンカラーコントローラ同梱
同画面対戦可能（最大4人）



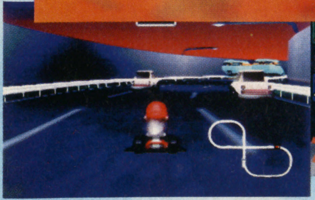


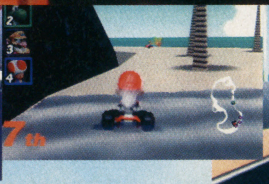
システム・コースついに初公開!!

タイトル発表以降、絶大なる支持と期待を背負っていた『マリオカート64』が、ついにその全貌を明らかにした。前作にあたるSFC版の『スーパーマリオカート』は中毒者が出るほどの人気ぶりだっただけに、今回はそれを越えられるのかという不安の声もあった。

しかし、グラフィック面に関しては写真を見てもらえればわかるとおり、格段にグレードアップしたことがうかがえる。今回はシステム面ではどのあたりが新しくなったのかということから、各モードや各コースの見せ場に至るまで徹底的に検証していく。

個性あふれる全16のコース









N64版はここがスゴイ システム部を徹底解析

続編といえども、SFCからN64へと機種が変わったので、操作形態もモチロン変わっている。また、今回からの新しいドライブテクニックも加わった。ここではその基本的な操作システムについて触れていく。

さらに、今回使用できるキャラや『マリオカート』では絶対に欠かすことのできないコースアイテムのそれぞれの効果についても検証しよう。

3Dスティックの新鮮な操作感

注目はハンドル操作。十字キーは使用できず、3Dスティックでしか操作できないのだ。しかし、微妙な操作にもしっかりと答えてくれる良い反応だった。

◆バック操作

コースアウトして壁などに激突したときに使う技。前作のようにゴリ押しで進んでいては、いつまでも抜けることができないのだ。



コースアウトして壁にぶつかってしまった場合などに使うテクといえる

◆スピンターン

シケインなど、急な方向転換時に使い勝手の良い技。若干スピードが落ちるものの、確実にコーナーをこなしていくには一番の手だてとなること間違いなしだ。



急激に車体の向きを変えることができる。シケインコーナーなどで活躍しそうな技だ

◆アングルチェンジ

バックミラーや全体マップがなくなった代わりにできた操作。全体的に広く見られるこの視点、後ろから肉迫してくる敵車の確認を行うためには必要不可欠となる。



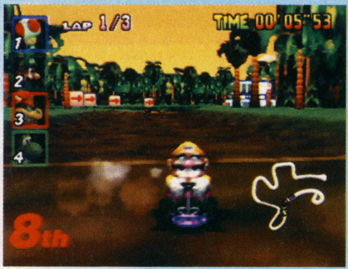
標準視点よりもやや見づらいものの、後方の敵車をチェックできるのが強み

操作方法

3Dスティック	マイカーの操作
Aボタン	アクセル
Bボタン	ブレーキ
Zトリガー	アイテム使用
A+B+3Dスティック左右	スピンターン
B+3Dスティック下	バック
Cボタン上	アングルチェンジ
Rボタン	ドリフト

ワリオも登場する 総勢8人の使用キャラ

今回使用できる8人のキャラクタは前作とほとんど同じ。しかし、ノコノコのかわりに新キャラとしてワリオが登場する。CPUになったら、きっとイヤな攻撃を仕掛けてくるに違いない。また、キャラごとに音声が入っているので、レース中は非常に賑やかだ。



SFC版のノコノコとバトンタッチ。どのような走行をするのか楽しみなところだ

使用キャラは全部で8人



まったく新しいものも増え、合計14種類になったアイテム

このゲームの魅力のひとつであるコースアイテムは全部で14種類。その一覧が左の表だ。アイテムはコースに点在するアイテムボックスを通過すると取得できる。前作は一度通るとそこではアイテムが取れなかったのだが、今回は通過したあと、しばらくすると復活してくれるのだ。

また、強力なアイテムは不利な状況などときに獲得しやすい、というシステムは前作同様である。



アイテムはコース上に点在しているアイテムボックスを通過して入手する

GPステージアイテム一覧表

バナナセット	バナナ	トゲのこうら	アカのこうら×3	アカのこうら	みどりのこうら×3	みどりのこうら
バナナを5つ置くことができる。効果はバナナと同じ。	コース上に置く。そこを車が通過すると滑ってしまう。	他の適車をなぎ倒しながら、1位の車まで飛んでいく。	アカのこうらを3回投げられる。使用効果も同じだ。	みどりのこうらの追尾機能搭載版。前にいる車を狙う。	みどりのこうらを3回投げられる。効果はまったく同じ。	一直線に飛んでいき、相手を転ばす。追尾機能はない。

にせものアイテム	テレサ	サンダー	パワフルキノコ	キノコ×3	キノコ	スーパースター
ニセの爆弾入りアイテムボックスを置いて敵車を騙す。	一定時間透明になり、他車のアイテムを横取りできる。	全敵車を一定時間小さくさせ、スピードダウンさせる。	一定時間キノコを何回でも使用することができる。	キノコを3回使うことができる。効果はまったく同じ。	使用すると一定時間だけ自車がスピードアップする。	一定時間無敵となり、敵を弾き飛ばすことができる。



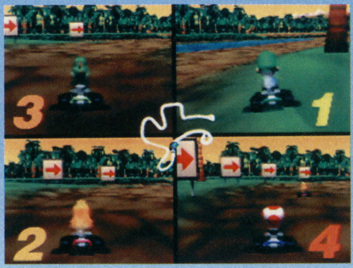
レースモードは3種類 4人対戦もアツイぞ！

レースモードは全部で3種類。この他にもタイムアタックモードという、純粋にタイムだけを競うモードがあるのだが、ここではこれ以外の3つのモードについて紹介する。

おススメしたいのが多人数対戦。コース戦略やスピードを競うほかにも知的なアイテムの利用法など付加価値的な要素があるので大いに燃えること間違いなしだ。

総合優勝を狙う マリオGPモード

4つのコースからなる各カップを選択し、そのカップの総合優勝を狙うモード。前作では、敵車は特定のアイテムしか使ってこなかったのだが、今度は敵もアイテムボックスを通ってアイテムを取得するようになった。これによって、敵車が何のアイテムを使ってくるかわからなくなり、非常に緊迫感が溢れるレース展開が演出されるようになったといえる。

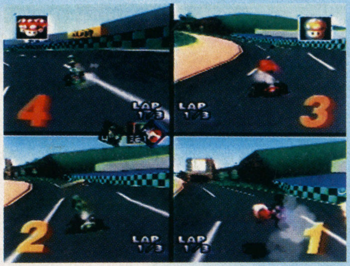


攻撃、妨害の嵐となる4人同時プレイは、4分割画面ながらも非常に燃え燃えなのだ



対人一発勝負！ VSモード

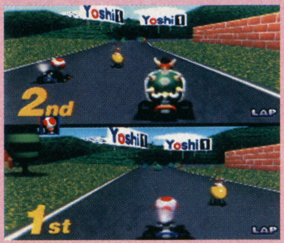
全カップの中からコースをひとつ選択し、レースを行うCPUキャラ抜きの一発勝負レースモード。このモードは対戦専用となっているので、2人から4人までがプレイ可能となっている。もちろん、アイテムも登場。アイテムを使ったさまざまな策略が繰り広げられ、本性むき出しのアツイ戦いが楽しめるぞ。



選択したコースでレースを行う、一発勝負の真剣バトル。でも、アイテムは出ます

◆VSモードにのみ登場するおじゃま爆弾カーとは

VSモードでのみ登場するオリジナルトラップ、おじゃま爆弾カー。コース上を漂っているこの爆弾の形をした車に自車が触れると大爆発してしまい、大変なタイムロスとなる。微妙に左右に動く非常に憎たらしいこのキャラは避けるしかない。



触れると爆発するこのおじゃまカー。何よりもイヤな存在かも

レースとは一味違った バトルモード

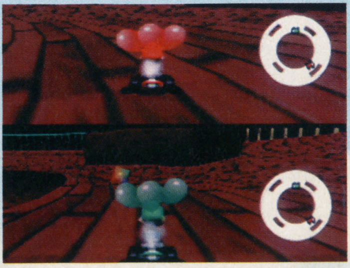
アイテム使用や体当たりなどで、相手の風船を先に3つ割ると勝ちというこのバトルモード、基本ルールは前作とほとんど同じものとなっている。戦うフィールドはビルの屋上やドーナツ形の地形など、他のモードにはないオリジナルのコースが4種類ある。



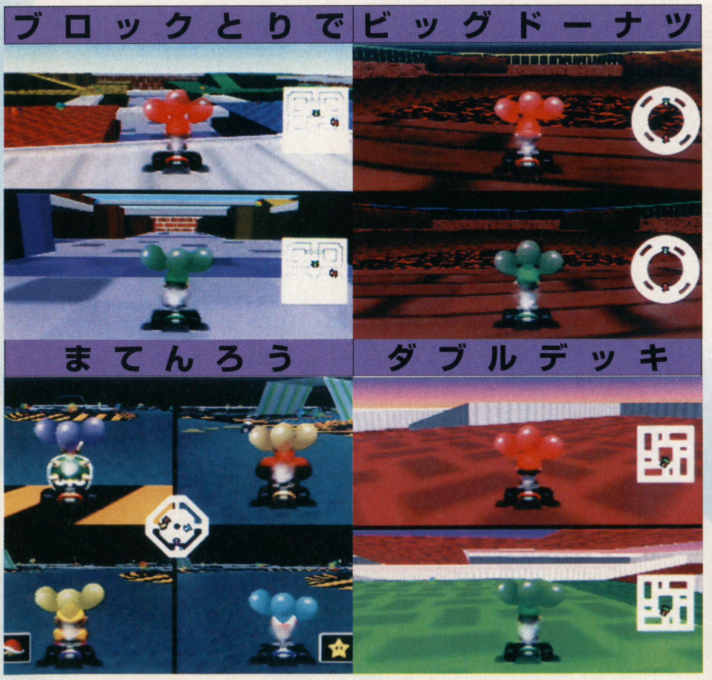
バトルは人同士のみで2人から4人まで対戦可能。プレイヤーの本性がにじみでるぞ

風船が全部割れると終了し、勝敗の結果画面となる。負けるとめっちゃクヤシイぞ





速く走ることよりも、アイテムの使いかたがモノをいう、頭脳的なモードである



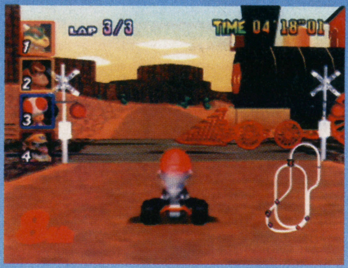


みどころの名所やトラップなど16コースの中から抜粋紹介！

前作との大きな違い、それはグラフィックの大幅な向上だ。それはコースにおいても言えることで、細かい演出が各所に用意されているのだ。今回は全16コースの中から、これはスゴイという絶景やトラップなどを紹介する。

汽車が通る!? カラカラさばく

途中に開きっぱなしの踏切を通過するところがある。そしてそこには一定間隔で汽車が通過するのだ。汽車に当たれば、もちろん跳ね飛ばされてしまう。また、線路の中に入ることも可能。うまく汽車に当たらないようにすると、ショートカットできるのだ。



暴走機関車が横切る超危険コース！当たればモチロン吹っ飛ばされてしまうぞ



線路横に乗り上げて走ることもできる。思わぬショートカットができるのかも…

雪国を探検 フラッペスノーランド

かわいらしい雪だるまが点在する雪国コースなのだが、この雪だるまがクセモノ。当たると大爆発してクラッシュしてしまうのだ。



雪道を走るコース。ちゃんと雪が画面方向に迫ってくる演出効果の細かさに注目



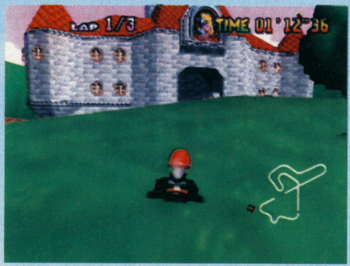
広がった直線に雪だるまが。何だかアヤシイ気がするケド、当たってみようかな



ドカーン！ほら、やっぱりワナだ。というわけで、雪だるま爆弾には注意しよう

サーキットにお城が ピーチサーキット

大きくジャンプするポイントがある以外、妙味のないコースだが、ゴール直前にどこかで見たことのあるお城が建てられているぞ。



『スーパーマリオ64』ファンにはたまらない演出。でも、お城の中には入れません

クッパ城への進入 クッパキャッスル

クッパ城内コースは前作にもあったのだが、炎を吹くクッパ像や追跡してくるドッスン、長い下り階段など非常に仕掛けが細かくなった。また、直角カーブが多いので、高度なテクニックも要求されてくる難解コースでもある。



今度のドッスンは追いかけてくる！もちろん踏まれればペシャンコだ

大ジャンプが見モノ ドンキージャングルパーク

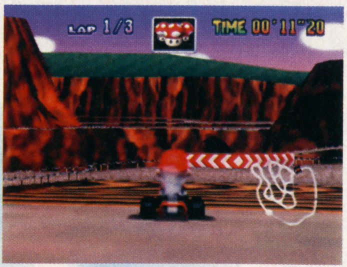
ドンキーコングの故郷らしきジャングルの奥深くを進んでいくコース。最大のヤマ場となるのが、左の写真にあるウルトラ大ジャンプだ。スピードを上げて通過しないと、池に落ちてしまうぞ。



このコース最大のクライマックスとなる超大ジャンプ。結構ヒヤリとくる

巨大迷路 ヨッシーバレー

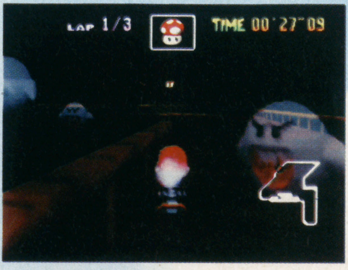
写真右下のマップを見ればわかるとおり、通行ルートがたくさんある。一番近いルートを把握しておかないと、知らないうちに抜かれてたなんてこともあるのだ。



一体どの道を通ればいいのか。最短ルートを使えば一気にジャンプアップできるぞ

テレサの巣窟へ ヒュードロいけ

このコースは前作にあったお化け屋敷みたいなコースの改良版と言える。今回はテレサが半透明で登場して視界の邪魔をする。



コース自体も暗く、テレサがうようよしているので、コースが非常に見づらい

七色ジェットコースター レインボーロード

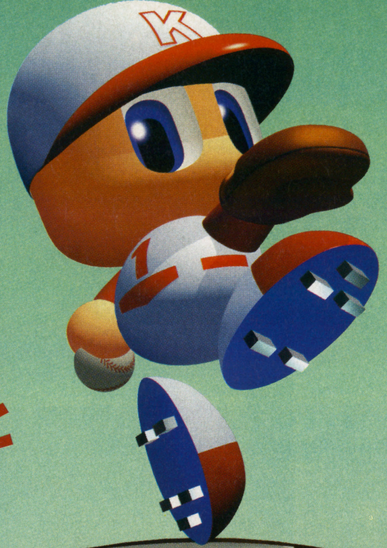
コース自体はそれほど難しくはないのだが、コースを徘徊しているワンワンがとてつもなく怖い。もちろん、当たればクラッシュ。



最速SCOOP!!

制作中のROMの緊急入手に成功！ 最新作の秘密を最速直球でお届け！





じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4

野球 **実況パワフルプロ野球4**

コナミ

N64 **2月発売予定**
価格未定

コントローラパック対応
同画面対戦可能（最大2人）

遂に来ました！『パワプロ』シリーズ最新作。N64にハードを移し、画質・音質ともに良くなった『パワプロ』のシステム、操作形態はどう変わるのか？　そんなアナタの疑問に、最新入手したサンプルROMをもってお答えします。知りたい奴はこれを読め!!



↑「カキーン！」という快音と共に、打球が伸びていく演出も加わりました



↑画面を見るだけでも、その変化は一目瞭然。レンダリングキャラがキレイ

今やコナミの看板野球ゲームとなった『実況パワフルプロ野球』シリーズ。この最新作『4』がN64で登場するのは耳の速い読者ならご承知の通り。完成されたとも言えるシステムをSFCでの前作から継承しつつ、新しい改良が施されている本作。最大の特徴は、アナログ入力の3Dスティックを使った操作形態あたりであろう。

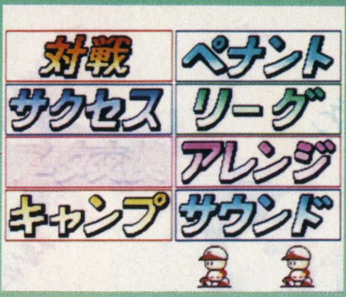
今回は、コナミコンピュータエンタテインメント大阪に緊急取材を行い、判明した新事実をお伝えしていく。

ますます進化 完成されていく N64版『パワプロ』

CHECK 1
新しいシステム&メインモードを検証していく

N64にハードを変えたことで、各所が強化されている『4』。それは各所に見てとれる。例を挙げると、球場がポリゴンで描かれたり、打撃時にカメラワークが加わったり、一瞬切り替わる演出が加わったり、サクセスモードでのトレーニング項目が増えたりと様々。ここでは新しくなったそれらの要素の検証を行っていこう。

対戦	1試合のみの対戦。1P&2Pプレイ、観戦が可能
ペナント	ペナントレース（最大135試合）を遊べる
サクセス	オリジナル選手を育てて1軍に上げるモード
リーグ	リーグ戦を行うモード
データ交換	コントローラパック内データを交換するモード
アレンジ	選手を入れ替え、独自のチームを作るモード
キャンプ	投打、守りの練習を行うモード
サウンド	音声レベルの変更用オプション



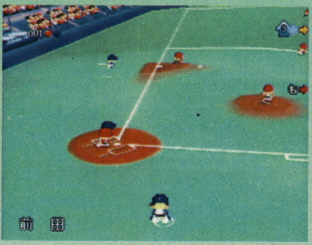
⬆8項目あるメニュー選択画面

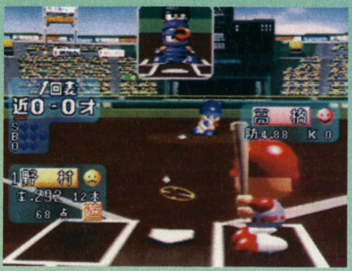
POINT メインシステムはSFC版の発展型

SFC時代からすでに完成されていたシステム。これはシナリオモードがなくなった以外、大幅な変更点はない。ただし、ナイター試合が可能になったり、筋トレ内容が上半身・下半身別に行えるなど、各所に細かい補強がなされているのだ。

ナイターもできまっせ！


⬆華やかなナイトゲームもできる


⬆プレイに支障がない程度に、このようにオートでのカメラワーク切り換え演出もある


⬆画面レイアウトなど、根本的な部分は特に目立った変更は見られない

POINT サクセスモード強化で育成の面白味がアップ

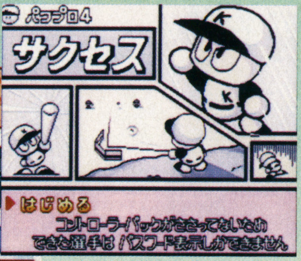
プレイヤーが新人となり、2軍から試合・練習をこなして1軍を目指すサクセスモード。今作では野手以外に、ピッチャーを選んで育成できる。育成メニューは細かくなり、より緻密に選手を鍛えられるぞ。また、1軍入りを果たした選手をアレンジモードで使えるのは前作同様。これで『4』は全選手オリジナルのチームを作れるようになったのだ。

⬇現在、この対戦モードはほぼ完成した



⬇このモードでも基本部分は変更なし。育成メニューはやや細分化





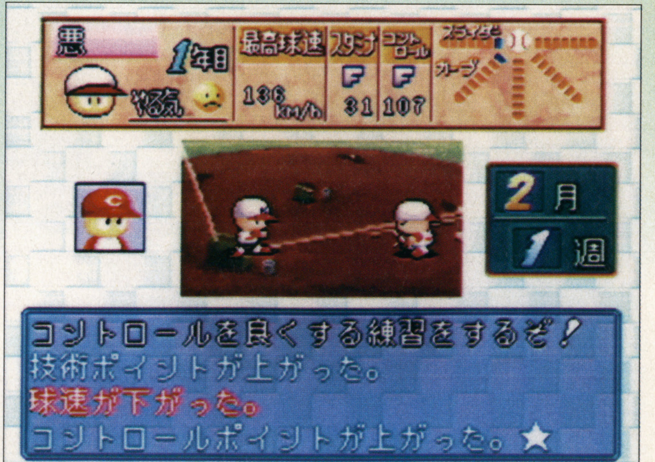
⬆コントローラパック併用で何十人もの選手を登録できる

実行メニューは細かく分かれた


⬆練習で得た経験点（経験値）を任意に各能力に振り分けることが可能だ



⬅コーチの数も増え、評判を聞いたり、指導を乞う機会も増えたのだ

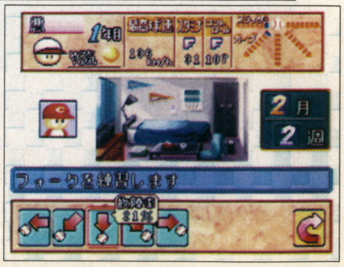


コントローラパック併用でデータのやりとりができる

今作はコントローラパックに対応しており、前述したようにアレンジチームやオリジナル選手のデータセーブができる。また、このデータは互換性があり、友達の選手データをもらったりできる。


⬆友達とのアレンジチームと対戦できると思うと、組み替えに気合が入る

野手だけでなくピッチャーも作れる！


⬆ピッチャーの育成項目はこと細かい。5つの球種を覚えられるほか、コントロール練習などもできる

期待のアナログ操作の全貌は次ページへ！

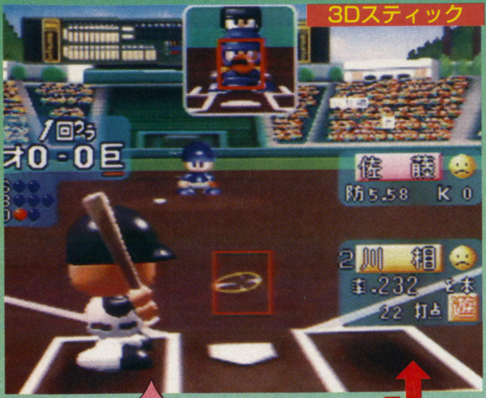
CHECK 2 アナログ操作でどう変わる？守備&攻撃

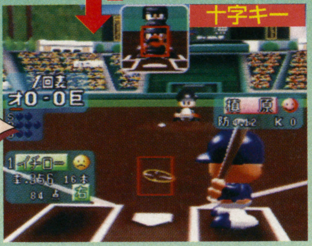
N64の特徴の一つである3Dスティック。アナログ操作が可能なこのスティックを利用することで、『4』の操作形態はどう変わるのか？ ここではそれをチェックするとしよう。

POINT 超微妙な打ち分けができるバッティング

3Dスティックの使用で、もっとも操作感が異なるのがバッティング。十字キー使用時と違い、3Dスティックから指を離すと、ミートカーソルはニュートラルに戻る。つまり、3Dスティックでは、ミートカーソルの位置（バットを振る位置）が固定できないのだ。

その代わり、微妙なバットコントロールが可能となり、左右への打ち分けもたやすくなっている。



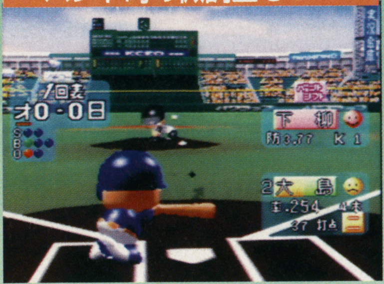


見た目は同じだが、操作は異なる

2種類の操作が可能

3Dスティックと十字キーの切り換えはオプションで行える。ミートカーソルのロックオン機能は今作でも健在。3Dスティックでの操作に慣れないうちは、ロックオン有り（または全真芯打ち）にして、打つのがいい。

バント時の微調整もOK



ボールを転がす方向も決められる



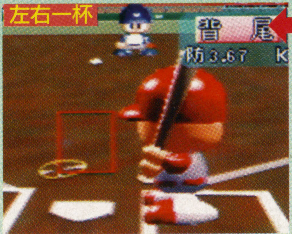
微妙な打ち分けができる点はウレシイよね

慣れるまでちとつらい？

今回のサンプルではロックオンできないため、手動で3Dスティックを動かしてプレイした。結果は「少々難しかった」。微妙な調整が必要なため、3Dスティック使用時は実力差がハッキリ出るのではないだろうかと思われる。



慣れないうちは、オプションで調整しておくのがベター



上下左右（16方向）いずれか一杯にスティックを倒した場合、ここまでミートカーソルは移動する

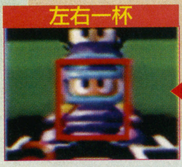
グリグリ動くんだコレが



これがニュートラル位置。スティックを離すと、カーソルは自動的にこの位置に戻る

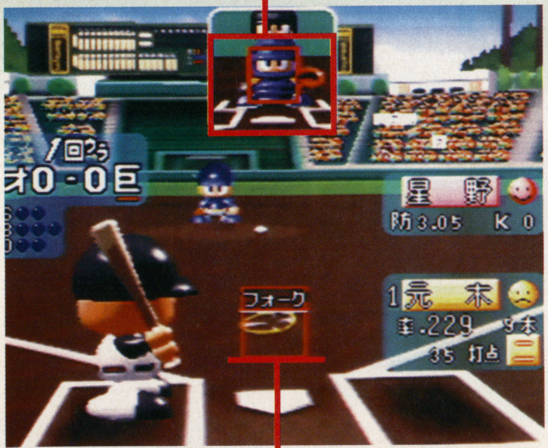
POINT ピッチングも細かい投球が行えるのだ！

ピッチング操作は前作と同じ。球種をスティックで変え、投げた後で球の軌道を調整する。画面上部表示のキャッチャーミット位置を動かす場合は3Dスティックで行うのだが、これもバッティング同様、小刻みに行える。





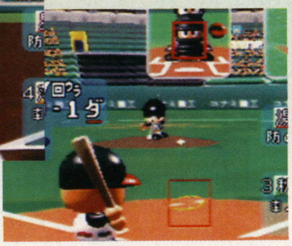
ニュートラルと端っこ一杯の位置関係は左の写真の通り。キャッチャーミットの移動速度は、3Dスティックだと一瞬でしかない。



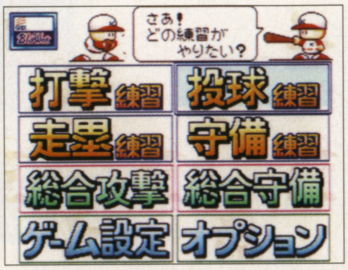
ここに球筋が表示されるのは、前作同様。ミートカーソルの周辺部にボールは飛んでくる。プレイ時のボールの体感速度は前作とさほど変わらない。



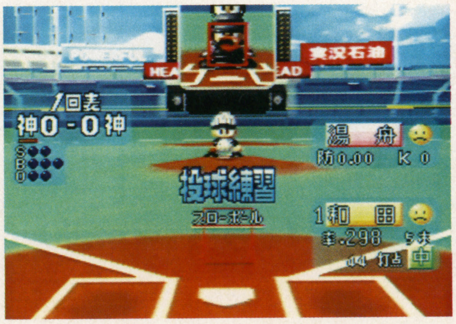
球種の変更は3Dスティックで行う。これは十字キー時代と基本的に同様だ



3Dスティックにより、一瞬でミット位置（ボール到着点）の変更ができる



バッティングとは多少違い、オプションなどを併用すれば特に違和感ナシ



投球練習で、テクニカルな投球に慣れるのがベストだろう

POINT 広い球場をどんなふうに守備する？

守備に関しても、前作とほぼ同様。打たれた後、キャッチしたボールを投げる塁の指定は、3Dスティック（または4つのCボタン）で行う。また、スティックをニュートラルにして外野から返球すると中継が入る。ちなみに守備位置は通常のポジションとバントシフトなど6種類が使える。



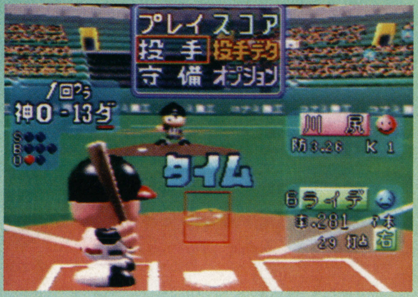
⬆球場が広めになったぶん、外野に抜けるとツライんすよ、コレが



⬆バントシフトになる。もちろん、前作同様、これ以外のシフトもできる



⬆これは普通の守備状態。これをZトリガーで切り替えると



⬆守備、投手変更のやり方などは変更なし

この後、画面がズーム！





⬆打たれると、ボールの軌跡に沿って画面が切り替わる。ここまでは前作同様なのだが

球種や風などにも左右されるのだが、ヒットを打たれると、球場が広いぶんだけにツライ。とくに甲子園球場や西武ライオンズ球場では、その差がハッキリ出てくる。これは重要なポイントとなる。



「ダイアモンドヘッド」の2人に聞くN64版『パワプロ』

コナミコンピュータエンターテインメント大阪で作られている『4』。開発を手がけるのは、SFC時代から携わる『パワプロ』開発チーム「ダイアモンドヘッド」だ。今回は、その中の赤田氏と藤岡氏にミニインタビューを行ってきた。（以下文中敬称略）

―まず、現在の開発状況をお聞かせください。

赤田 とても、家に帰れない状態ですね（笑）。帰れても終電で、家に着いたら次の日付という状態です。

―ということは、ほぼ完成に近い状態までこぎつけている？

―いえ、まだまだですね。ウチのスタンスとして、他の野球ゲームにない細かい所まで追求してるので、そこで時間がかかってるんです。

―バッティングなどで、3Dスティックを使う時の微妙な力加減が難しそうな気がするんですが。

赤田 十字キーだと、手を放しても動かないですよね。それが、3Dスティックだとブルブルっと動いちゃうんですよ。その辺は多少調整してます。

投球のほうも、ピッチャーの投げる球の速さをちょっとだけ遅くしてるんですよ。最初は実速でしたから（笑）。140キロなんて、それこそ「アッ」という間ですから、それだとゲームにならない。最初はそれだったんですが、実際に「できないなぁ」ということで球速は多少落としてます。

―3Dスティックの存在が、難易度に及ぼした影響は？

赤田 3Dスティックの場合、寸前に変化球が来ても、慣れればすぐにフォローできます。ミートカーソルに収めやすくなってますね。反面、芯に当てる場合に微妙なズレが生じやすくなったので、その辺がシビアになってます。その点は芯を少し大きくするなど、調整している段階です。

―投球や守備については？

赤田 守備はしやすいですね。前は野手の移動方向が8方向しかありませんでしたから。今回はアナログ360度で動けるんで、守りやすくなってます。球場が広いんで、調整中ですが…。

そう、球場は今回実寸からの縮小スケールなんです。『〜94』では思いっきり狭かったですよね。外野フェンスに当たっても2塁打にならないとか。今回は実際の球場に換算すると、実寸とまったく同じになります。

―ホームランが出にくくなっているとか？

赤田 それは別の調整にかけています。空気抵抗や重力など、すべて計算されてますから。

―計算というのは、以前のハードでもやってたことなんですか？

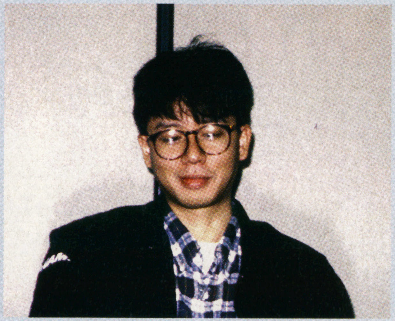
藤岡 そうですね。全部やっています。本当は120メートルある所を100に縮めたら、それだけ抵抗を大きくして、実際と同じような飛びかたにするとか。逆に広くなったら抵抗を減らして…球が延びすぎるなら空気抵抗を少し入れて重力を下げて…など微妙な感覚を重視してやってます。

―大阪ドームと名古屋ドームは入るんですか？

赤田 ああ、入れたいですね。まだ分からないですが（笑）

―選手データは96年度のもの？

赤田 基本的に去年のものです。ただ、もう退団した選手は省いてます。今年は結構動いてるんで、どうしようか悩んでますが…。清原の動向とか、広島のロペスとか分かんないし。だから、新聞は毎日欠かさず読んでますね（笑）。



⬅こちらが、KCE大阪・開発部の藤岡謙治氏なのだ

⬇こちらが『4』のディレクター、「ダイアモンドヘッド」の赤田勲氏

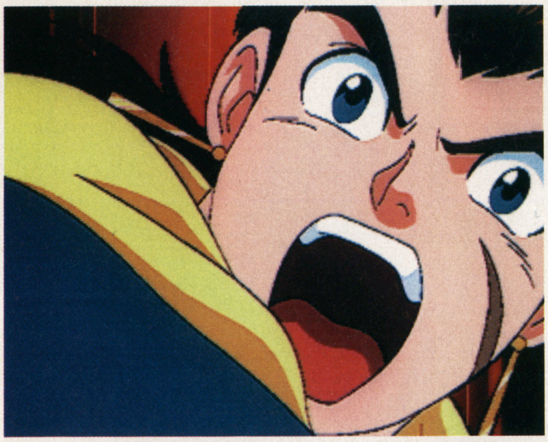






期待のRPG『天外四』のサンプルROMを入手したので、その中身をド～ンと公開していくことにしよう。

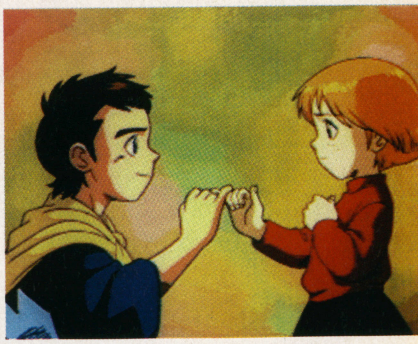
⬇突然アニメーションが入ったりしてストーリーが展開する



音声の会話やアニメーションをふんだんに使用

このゲームの大きな特徴になっているのは、音声による会話とイベントなどでのアニメーションだ。この2つが特徴になっているRPGはいくつか存在しているが、このゲームでは戦闘や移動にかかる時間に比べて会話やアニメーションにかかる時間のほうが圧倒的に長いのだ。ストーリー重視のRPGといったところだ。

⬇アニメーションと音声による会話などで、イベントや大切な会話を盛り上げる演出がこのゲームの特徴



➡ストーリーはホラー物っぽく作られていて、お化け屋敷などがあったり、恐ろしい感じだ



⬇戦闘では敵モンスターがアニメーションする。攻撃のとき、攻撃を受けたときなど、アニメーションのパターンも多い





⬆ゲームシステムはオーソドックスなタイプで、RPGをあまりプレイしたことがなくても、とまどうことなくプレイできるはずだ

RPG	天外魔境 第四の黙示録
	ハドソン
SS	1月14日発売予定 6800円 バックアップメモリー対応（ブロック数未定） （CD2枚組）

主人公の雷神と彼に関わっていく登場キャラたち

ゲームを進めていくと主人公の仲間になるキャラクタが現れる。ここではゲーム序盤に主人公に関係するキャラを紹介していこう。キャラの中でポイントになるのは、レッド・ベアという主人公の師匠で伝説の魔物ハンターだ。主人公の仲間になるキャラのほとんどは、レッド・ベアと何らかの関わりがあるようすなのだ。

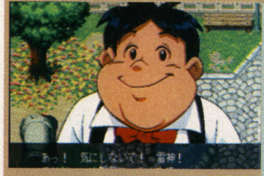


序盤では仲間のほうが強いので心強い味方となってくれるのだ

6年前に別れた仲間

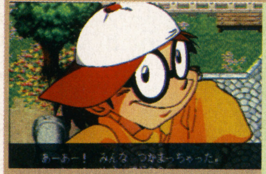
主人公がまだ小さいころに出会った仲間だが、彼らがストーリーにどう絡んでくるのかは不明。主人公にはこの時点から現在までの記憶がないので、彼らが何かを知っているかもしれない。彼らが何らかの情報を持っているのは間違いないので、早く会いたい。

デイブ



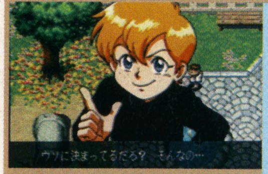
少し太っているが、好奇心旺盛でカメラが趣味。彼の提案でお化け屋敷の探検にいく

マグー



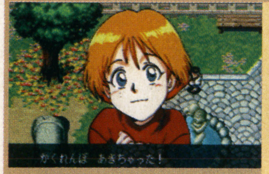
メガネをかけた秀才タイプ。かくれんぼではとんでもないところに隠れている

サム



下で紹介する夢見のお兄さん。少し臆病なところがあって、お化け屋敷からは逃げ出す

夢見



雷神より少し幼い感じの女の子。双子の兄のサムとは違って、お化け屋敷にいっても平気

幼なじみ

雷神

肩に火の紋章を持つ魔物ハンターで、師匠のレッド・ベアから助けて欲しいという手紙をもらい、ベアを助けるために旅立つ。



左の肩に火の紋章を持っているためか、物凄い力を秘めているらしい

魔物ハンターとして何人もの相手を倒していくことになる。剣を使った攻撃をメインとしているキャラ





イベントなどでは、秘めた力がいい方向にことを運んでくれることが多く、特別なアイテムなども入手できる

師事

レッド・ベア

赤ん坊の主人公を拾って育てる魔物ハンター。主人公に魔物ハンターとして生きる術を教えた先生でもある。



主人公に稽古をつけるときは非常に厳しいが、あったかい心を持っている

知り合い

知り合い

星夜

ある村で、突然現れて雷神を助けてくれる。レッド・ベアとは昔からの知り合いでベアの危機を知らせると協力してくれる。



黒を基調とした服装で、クールな感じの人物。戦う能力はかなり高い

仲間

仲間

夕能

非凡な力を持っているため、村を襲う敵と戦ってきた夕能だが、いつしかその力は悪魔の力だと恐れられるようになってしまう。



インディアンの村に住んでいる夕能。彼女もベアとは知り合いらしい

仲間

禅剛

モンタナに向かう船の中で知りあう武士。日本人のようではあるが、日本かぶれの外人といった形容詞がピッタリとあてはまる。



都合よく勝手に仲間になっておきながら、戦闘になると逃げてしまう

主人公たちを苦しめるボスキャラ

ストーリーは1つの地域をクリアすると次の地域へ進めるといった感じで進む。1つの地域にはボスがいて、そのボスを倒すことがその地域のクリア目的となっていることが多い。ボスはフィールドなどに現れる敵と違って、簡単には倒すことができない。ボスと戦うときにはアニメーションや音声による会話が多く用いられて、戦闘を盛り上げる。

キャンディ



こどもたちを不良の道に歩ませる身勝手な歌手。何かむかつく女の子

ドッグ



キャンディの部下で、普段は人間の姿をしている。月が出ると変身する

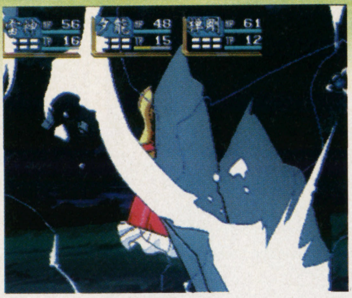
ブリザード



氷の城アイスパレスに住んでいて、レッド・ベアを苦しめている

基本操作方法は取っつきやすくオーソドックス

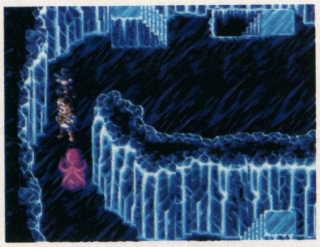
ゲームシステムは誰でもすぐにプレイできるオーソドックスなもの。難しいシステムなどはほとんどないので、取扱説明書を読まなくてもすぐにゲームを始められるはず。このゲームは会話やイベントなどのアドベンチャー色が強いので、キャラの経験値稼ぎをしたりといったことは少ないようだ。それとボス戦などは戦闘と考えるより、イベントの1つと考えておくとよりゲームが楽しめる。


⬆戦闘シーンはかなり派手なものだ


➡敵の攻撃アニメーションも多彩で、いろいろな攻撃パターンがある

フィールド
敵はマップ上に表示されているタイプ

このゲームの敵はマップ上にシンボルとして表示される。主人公たちがその敵シンボルに触れると戦闘シーンに突入する。敵シンボルは勝手に動き、動きが予想しにくいが、戦闘がいやな人は避けるように進めばいい。このシンボルにはいくつかパターンがあり、シンボルを見て敵をある程度予想できる。


⬆敵のシンボルが主人公たちの行く手をさえぎる。このシンボルに触れると戦闘になるが、よけて進むことも可能


⬆シンボルの色や形で敵がある程度予想できる。一度戦ってみて、強力だった敵は避けてしまうのがいい方法


⬆多くの敵が集まっているところもあるので、すべての敵をかわすのは困難

町の外のフィールドでは

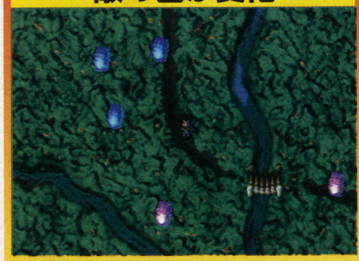
町の外のフィールドでは主人公たちの姿も小さくなって、敵のシンボルも小さくなる。敵のシンボルは炎のような形をしていて、かなりの数のシンボルが漂っている。外の敵の動きは、ダンジョンなどの敵より早く動くものがいたり、行く手をさえぎるように突然動くものがいるので、フィールドでもすべての敵をかわすのは不可能だ。移動のときはできるだけ戦闘回数を減らしたいところ。


⬆敵のシンボルに囲まれてしまうようなこともある。最小限の戦闘で済ませたい

外では日も暮れる

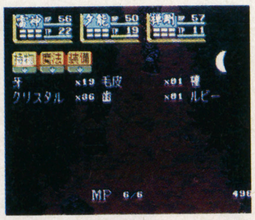
外のフィールドを歩いていると日が暮れてあたりが暗くなってくる。こうなると敵のシンボルの色が変化して、敵の種類も変化する。どちらかというと夜に出現する敵の方が強い感じがする。

敵の色が変化


⬆2種類の敵のシンボルがあるのが分かる

メニュー
メニュー画面はマップ上でBボタン

体力の回復やアイテムの使用などができるメニューを開くには、Bボタンを押せばいい。体力が減ったり、毒を受けたときは、メニューを開いて回復しよう。


⬆メニューを開くと月齢も確認できる。この月齢がゲームにどう影響してくるのかは、今のところ詳しく分かっていない

持ち物

現在持っているアイテムを表示し、アイテムの使用もできる。消費アイテムの他にも装備品や宝物なども確認できる。


⬆アイテムの量が多い場合、L、Rボタンでページをめくってアイテムを確認することができる。個数も同時に表示する。

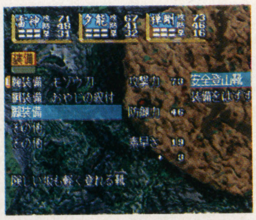
魔法

回復魔法は戦闘時でなくても使用できるので、戦闘時で回復できなかったときにはマップ上にいるときに回復させよう。


⬆説明の他にも消費MPと現在のMP、そしてその魔法を使ったときの残りMPを表示してくれるのもありがたい仕掛け

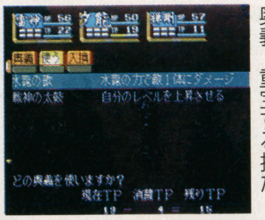
装備

武器や防具は手に入れたら必ず装備すること。それと新しい仲間が増えたら装備の確認しよう。


⬆攻撃力、防御力、素早さなどのステータスが、装備するものによって変化する。変化する数値も表示してくれる

奥義

レベルが上がっていくとさまざまな必殺技を覚えていく。それが奥義。重宝する技だ。


⬆この時点では通常時に使える奥義はない。奥義を覚えたらここでどんな効果があるか確認するようにしておくといい

状態

キャラの現在のステータスを詳しく表示する。装備しているものや、奥義なども同時に表示。


⬆1人ずつしか表示しないので、キャラを切り換えるときにはLかRボタンを使えば、各キャラを確認することができる

設定

メッセージのスピードや歩くスピード、ステレオかモノラルかなどを変えるときにはここで。

バトル

戦闘の順番は素早さが関係する

シンボルと接触すると戦闘になる。戦闘では、キャラの素早さが攻撃の順番に関係する。素早さの数値が高いキャラは早く順番が回ってきて、低いと遅い順番になる。これに敵の素早さが関係して敵と味方を含めた全員の攻撃の順番が決定する。このことを頭に入れて回復は、どのキャラにさせるのがいいのかを考えよう。

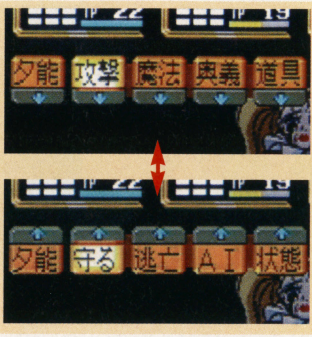


⇧敵が、どれくらいの攻撃力を持っているのかを見ながら戦っていくことが大切

コマンド表示切り換え

攻撃時のコマンドは8種類用意されているが、画面には5つのマスしかない。方向キーの下を押すと、違うコマンドが出る。コマンドは切り換わるようになっているので覚えておこう。左端のマスはそのキャラの名前になっていて、これは変わらない。

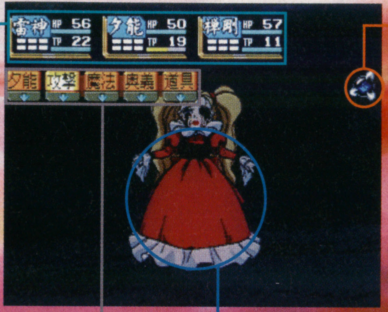
方向キーの上下で



⇨一番左のマスはキャラの名前になっていて、切り換えても変わらない

戦闘画面

敵が複数現れると、重なって表示される。こうなっていたときは、方向キーの左右で攻撃する敵を自由に選ぶことができる。ダメージを受けている敵がいたら、その敵を集中的に攻撃するのはRPGの基本なのでこの操作を覚えておこう。敵のアニメーションはいろいろあるので、見ているだけで楽しい。



ステータス
味方キャラの体力などを表示。毒や酸などのステータス変化は名前の部分の色が変わる。

敵の体力
すべての敵の体力を一緒に表す炎で、体力が減っていくと青、黄、赤と色が変化していく。

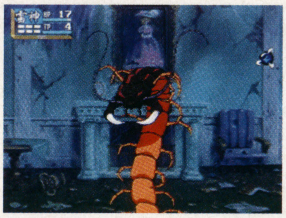
コマンド
攻撃のときにはこのコマンドを利用する。魔法やアイテム、逃げたりといった行動を決定する。

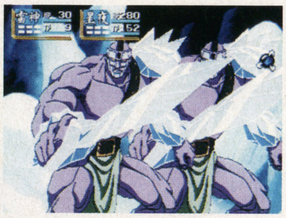
敵
複数の敵が出現すると重なって表示される。攻撃時や攻撃を受けたときの動きはかなり多彩。

コマンド

8種類のコマンドを使って敵と戦う

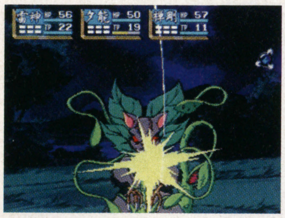
攻撃のときに使うコマンドは8種類あるが、RPGをプレイし慣れている人にとっては説明なしで分かるものばかりだ。このあたりが誰でもプレイしやすいRPGにしている要因だろう。攻撃では回復をうまく行おう。


⇧戦闘シーンはまるでアニメを見ているような感じだ。敵は攻撃のときはもちろん、何もしていないときもアニメーションする


⇧一度に現れる敵の数は1体とはかぎらない。一度に多くの敵が出現したときには倒す順番を考えて攻撃していくようにする

攻撃

持っている武器で普通に攻撃するコマンド。通常はこのコマンドを選択すればいい。持っている武器などの違いで攻撃が当たったときのヒットパターンが変化。


⇧攻撃がヒットすると、バシッとヒットパターンが表示される。これが武器などの違いでいろいろに変化するようだ

魔法

魔法を使うためにはMPが必要になる。ゲーム序盤では魔法を使えるキャラが少ない。回復魔法を唱えられるようになると戦闘でかなり重宝するはずだ。

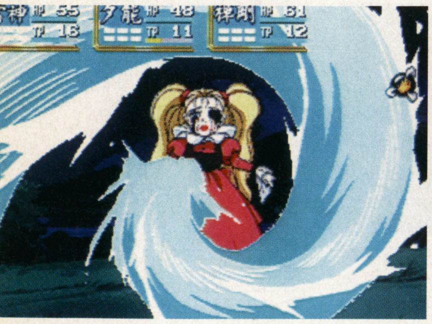


⇧現在のMPではマイナスになってしまい唱えることができない。戦闘中にこうなるとかなりつらい戦闘になる

奥義

奥義を使用するにはTPが必要。奥義によって消費TPは違っているが、戦闘で存分に使うためには必ず宿屋などに泊まって回復させておくことが大切なのだ。




⇦⇧奥義を使うと、通常の攻撃より派手な攻撃アニメーションになる。その効果もアニメーション通りかなり強力なのだ

道具

道具は回復用のアイテムを使ったりするときに使用する。攻撃用のアイテムもあるが、序盤では回復のために使うことが多い。



⇧各アイテムの説明も見ることができるので、使うときに間違えたりしないのはありがたい設計なのだ

守る

相手の攻撃を防御するときに使用するコマンド。防御すると通常に受けるダメージより少ないダメージで済ますことができるが、あまり使用しないコマンドだ。

逃亡

戦闘をしないでその場から逃げるときに使用する。たとえ逃げても敵のシンボルはなくならないので、再び戦闘になってしまうことも少なくない。

AI

仲間にしているキャラの戦闘をオートにするにはこれを選ぶ。オートにするとコマンドを入力する手間ははぶけるが、回復などのタイミングを外すこともある。

状態

ステータスのところの名前の色が違っているときには、このコマンドを選択すると細かくその状態が分かる。毒などを受けていたら、すぐに治療したい。

アメリカ大陸を舞台にしたホラーな物語

物語はアメリカが舞台となり展開していく。アメリカの各地域で問題が起こり、それを1つずつクリアするのが主人公の目的。オープニングのムービーなどにもホラー的なグラフィックが使われていて、本編でもホラーのような話がいくつも存在している。といって暗いゲームかというとそうではなく、サブイベントではカジノやポリゴン紙相撲で楽しめる。



⇨特別な血の証、火の紋章のアザを左肩に持っている主人公の雷神



⇧お化け屋敷探検などの怖そうな話がいくつもある。イベントでは怖めなアニメーションが展開する場面がある

イントロ編 夢の中での回想シーン

最初にプレイする場面は、主人公の夢の中での回想シーン。6年前に起こった悪夢のできごとを夢の中で回想している。この夢でのできごとは現実に起こったことで、今のアメリカが危機に瀕しているきっかけとなったできごとでもある。主人公はこのできごとから現在までの記憶がなく、このことが物語の重要なポイントの1つになっている。



⇧デイブたちとかくれんぼをしているシーンから操作できるようになる

冒頭に遭難する雷神

ゲームを始めると雷神がヨットのようなソリで氷原を滑降する場面から始まる。この時点では操作はできないので、展開するアニメーションをじっくり見ていよう。氷原からは氷の柱が何本も突き出し、やがてソリは壊れて、雷神は谷底に落ちていってしまう。



⇧風の力を利用したヨットのようなソリで氷原を進む雷神。これがプロローグのアニメ

⇩コントロールできなくなったソリは雷神もろとも谷底へ転落





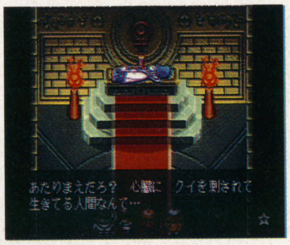
⇧気持ちよく滑降するソリを狙って、氷原から何本もの氷の柱が突き出す。次第にソリは壊れていく

お化け屋敷を探検

お化け屋敷の中には敵もいるが、敵を倒しても経験値はもらえない。この屋敷では、地下までいくと、心臓に杭を刺された男が突然よみがえってしまう。

⇩その男に近づいていくと、突然こちらを向く。雷神たちはこれを見てその場から逃げだす





⇧お化け屋敷の地下には、心臓に杭を打ち込まれた男が横たわっている。何か怪しげな雰囲気だ

ベアと怪物退治

お化け屋敷から逃げる途中にベアと会う。お化け屋敷の話をすると、ベアはこどもたちを安全な場所へ連れていく。ここでサムがいないことに気づき、ベアは雷神とともにサムを探しに出る。



⇧何者かがサムに乗り移り、開いてはいけないといわれる『沈黙の書』を開いてしまう



⇧怪しげな呪文を唱えるサム



⇧ここではレッド・ベアの本当の力を見ることができる。現れる敵のほとんどを一撃で倒す



⇧サムを探すために、ベアは雷神を連れていく。まだ幼い雷神ではあるが勇敢に戦闘に参加

セーブは宿屋か真実の書で行う

このゲームのセーブは宿屋に泊まるか、真実の書という本を見つけてそこでする。宿屋が近くにあるときはいいのだが、ダンジョンの中などには真実の書があるとは限らないので、ダンジョンなどに向かう場合は、必ず宿屋でセーブして、敵に倒されないようにゲームを進めたい。



⇨通常は宿屋で朝起きたときにセーブするかどうか聞かれるのだ



⇧宿屋がない村にもこのように真実の書が浮いている。できるだけこまめにセーブするのが賢い



⇧マップに真実の書が浮いている。これはセーブするためのもので、見つけたらセーブしておこう

アラスカ編 ブリザードとの戦い

夢から覚めると見知らぬ村で看病されている雷神。遭難した雷神をアンカレッジの村人が見つけて運んでくれているのだ。2幕目はこのアンカレッジから始まる。



沈黙の書が開くと、そこでイントロ編は終わって、アラスカ編へとストーリーは展開する

アンカレッジ

夢から覚めると、そこにはアンカレッジの村長が立っている。ベアを探している雷神だが、この村は魔物に襲われていると聞き、笑わなくなったミューリエの笑顔を報酬に、力を貸すことを決める。



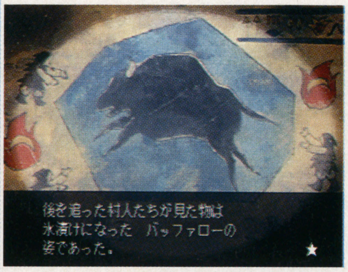
村長は、両親を殺されて笑わなくなってしまった孫娘のミューリエと暮らしている



雷神は魔物を倒して、ミューリエの顔に再び笑顔を戻そうと心に誓う

雪国の村々

雪国の村では、この地域を牛耳っているのがアイスパレスに住むブリザードだということが分かる。ブリザードを倒すためには、魔法銃を手に入れ、バッファローのデナリを復活させなければならない。ノームの村では星夜が仲間になってくれる。



過去にこの地方を救ったデナリというバッファローを復活させることが必要

アイスパレスでボス戦

デナリに乗ってアイスパレスにいくと、そこにはブリザードが待ち構えている。実はレッド・ベアもここに捕らわれている。ベアと一緒に村のこどもたちも捕らわれているので、両方を助けるのだ。アイスパレスはダンジョンになっていて、ブリザードはその最上階にいる。登っていく途中にはいろいろな仕掛けがあり、しかも敵は細い通路に配置されていて、避けては通れない。



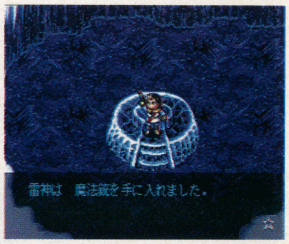
デナリがアイスパレスの入口を破壊してくれて、進入が可能になる



ブリザードはこのゲームで最初に戦うボス。ザコとは強さがまったく違う



魔法銃で氷を壊すと、デナリが復活



氷漬けのバッファローを復活させるには、魔法銃という特殊な銃を手に入れなければならない

モンタナ編 夕能を仲間にする

ブリザードを倒し、ベア救出に成功するが、ベアは息絶えてしまう。ベアの最後の言葉は「モンタナでインディアンの夕能に会え」というものだった。



ものすごく頼りになる師匠のベアが、こんなにもあっけなくいなくなってしまい、この先は少し不安

シアトル

モンタナはインディアンの住む地域だが、最近になって白人がやってきたため、インディアンの文化が忘れられようとしている。まずはシアトルの酋長に、夕能のことや現在のようすを聞こう。



酋長の喋り方は、日本に昔から間違って広まっているインディアン特有の喋り方をする



夕能の評判は非常に悪い

ポートランド

こどもたちのあいだではキャンディという歌手が流行っている。しかしキャンディの歌を聞いたこどもたちは、みんな不良になってしまっていると住人は嘆く。



こどもたちはみんなネコ耳をつけて、コギャル言葉で喋る。これはすべてキャンディの影響



船の中で出会った禅剛はここに住んでいる。街の人々にジパングの話を聞かせて回っているようだ

イエローストーン

シアトルでもらったイーグルの翼を使わないと、イエローストーンまでこられない。村人に夕能の居場所を聞くと、夕能は村の外れで祈りを捧げているという。



夕能の胸には特別な力の証の火の紋章がある。彼女にも雷神同様に秘めた力が！



SEGA・AM2研の新作レースゲーム登場! その模様を最速レポート

SUPERCAR（仮称）

CAUTION!

インターナショナルGT耐久レースを新世代ボード「モデル3」で再現する

『バーチャファイター3』で使われた「モデル3」。このビデオゲーム用基板を使ったAM2研の最新作が今回発表された『SUPERCAR（仮称）』だ。

これは国際GT耐久をモチーフとしたレースゲーム。『デイトナUSA』のプロデューサー・名越稔洋氏が開発リーダーを務め、急ピッチで開発が進められている。ゲーム自体は『デイトナ〜』のテイストを引継ぎ、進化させるとのこと。それゆえ、『アウトラン』を源流とするセガのレースゲームの集大成になるだろうと思われる。

CHECK 今回もバーチャ広告が

同社の『ファイティングバイパーズ』にペプシコーラの広告があったように、今作にもJAL（日本航空）の広告が入っている。右の画面の旅客機がそれだ。



⇧超リアルな画面。「モデル3」のスペックを活かしたレースゲームであることが分かる

⇩市販車をベースとしたGTカーで競われる耐久レースが、本作のモチーフ。ハードスペックを活かした表現力と爽快感が画面から想像される





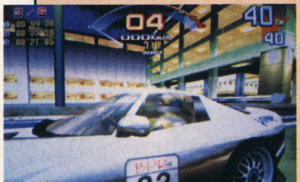
⇧この人が名越氏。『デイトナ』のプロデューサーで、現AM2研の副部長だ



⇧スピンすると、タイヤの跡が路面に残る

CHECK 登場する車は実在の4車種！

プレイヤーが選択・操作できるのは、フェラーリF-40とマクラーレンF-1、ポルシェ911GT2、クライスラーダッジヴァイパーの4車種。どれもが実際にウン千万円する高級車ばかり。性能的にもバケモノクラスのマシンであり、車マニアなら感涙モノ。特にヴァイパー（写真右）やマクラーレンF-1は、国内制作のゲーム初登場となるだけに期待もひとしおである。V12気筒のモンスター車を「モデル3」が忠実に再現してくれるのを期待したい。





『デイトナUSA』『バーチャファイター』シリーズと、立て続けにヒット作品を生み出すセガの看板集団AM2研。その最新作は国際GT耐久を扱ったレースだ！　驚異の表現力を誇る「モデル3」基板搭載により、かつてない「リアル」を生み出すと思われるこのゲーム。その最新映像を最速スピードでお届けする。

レース	スーパーカー（仮称）
	セガ
アーケード	年末登場予定



POINT① コースは初～上級で計4コースを走れる

『デイトナ～』以来、久しぶりに2研が制作するレースゲームとなる本作。走行できるコースは初級から上級まで3クラスに分かれ、初級が2コース存在する。これら計4コースはゲーム開始時に選択可能。各コースとも公道のようなサーキットとなる。

●初級コース

2コースから選択走行できる初級。いずれも初心者のことを考慮し、簡単で短いコースレイアウトになる。ここではハイテンションデッドヒートが見られる？



空港内（？）と見られるコース。かなり長い直線のようだ



こちらも空港内らしい場所。旅客機の鼻先を潜り抜けるのか

CHECK タイアタックモードもアリ？！

現在表明されている内容では、初級～上級の4コースを走れる以外にもタイムアタックモードを導入するらしい。この詳細は不明だが、おそらく『デイトナ～』と同様のものになると思われる。

●中級コース

『デイトナ～』でも一番人気だった中級。今作でもそのノリは受け継がれるだろう。画面からは急カーブを持つトンネルと霧のかかったコース全体が見て取れる。



トンネル入り口。揺らめく炎がキレイ



遺跡のようなトンネル内部を俯瞰で見た開発画面。奥には180度の急カーブが待ち受ける。いかにも難しそうなポイントだ



霧のかかった下り直線。先が見えない中を高速で走り抜ける緊張感がたまらない？



300km近いハイスピードで、霧のかかるコースを走り抜ける！　左手には滝が見える。景観の良い中級コース。右側の標識から、この先がヘアピンになっていることも分かる

POINT② 視点切り換えや他の要素などは？

『バーチャレーシング』以来、セガのレースゲームに必ずあった視点切り換えボタンは、本作でも搭載される予定。視点変更は『デイトナ～』同様、4種から成る。これと体感ムービング筐体の併用とで、プレイヤーはかなりの迫力を味わえるだろう。また、登場するライバルカーは、現段階の画面写真では40台としか表示されていないが、実際はもっと多くなるらしい。さらに、車の挙動やクラッシュ時のリアクションなどは現在調整中。壁にぶつかると火花を散らすなど、丁寧かつリアルな表現になるそうだ。これには十分期待できる。





車のノーズから、上空俯瞰視点まで4種の視点切り換えが可能？



セガ側によると、クリスマスの頃にはプレイヤーが遊べるようになる…!?

ボーカル付きBGMの作成にはプロの女性シンガーも参加

『デイトナ～』ではボーカル入りのBGMがあったが、本作でも同様に、歌付きのBGMが用意される。これには、相当力が入っているらしく、歌手のオーディションまで行われたそうだ。また、名前は公表されていないが、プロの女性歌手も何人か制作に参加しているらしい。



『デイトナ～』の「Let's Go Away」のように、耳に残るボーカルが今回もあるかもね

イベント

『シャイニング』シリーズ最新作サンプルロムから新情報をお届け！

オープニングから派手な演出 地形を活かしたイベント

3DRPGとなって登場する今作。オープニングのCGムービーでは、序盤のイベントにつながる重要な場面が描かれている。

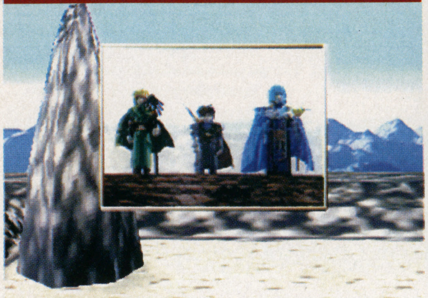
天を見つめる男と老婆、少女の3人は空に現れた方舟にむかって魔法を放つ。その魔法は方舟を破壊。そして爆発の炎の中からは脱出カプセルが射出された。

この後でスタートボタンを押すと、いよいよ物語が始まる。

おたずね者のローディを鉱山まで追いつめた兵士たち。そこに傭兵の主人公たちが登場。鉱山の奥へ進むと、ローディが待ち構えていた。苦戦をしながらもなんとか倒した次の瞬間、轟音とともに落盤が起きる…。



主人公たち登場



➡陽光を浴びながらさっそうと登場



⬆隊長たちの後を追って鉱山まできた兵士たち

脱出カプセルによる落盤



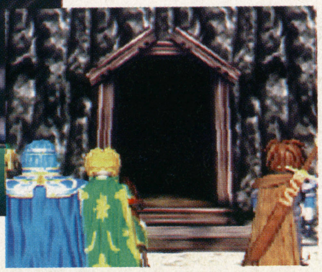
➡戦闘後、カプセルが墜落！



⬆ローディに会うと戦闘に突入。彼は攻撃力が高く魔法も使う



⬆途中何人かの兵士に会いながら奥をめざす



⬆兵士たちと会話を交わし、3人はローディを捕らえるために鉱山の中へ



メガドライブの時代はシミュレーションRPG、サターンでの前作はアクションRPGとして発売された『シャイニング』シリーズの最新作。今回はサンプルロムから判明したゲーム序盤の迫力あるイベントと、ピクシーシステムの魅力に迫る！

RPG	シャイニング・ザ・ホーリィアーク
	セガ
SS	12月20日発売予定 5800円
	バックアップメモリー対応（65ブロック）

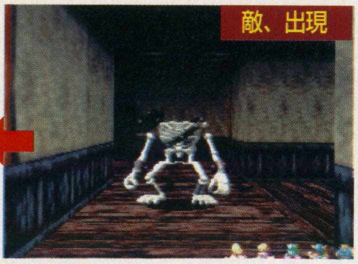
システム

ピクシーシステムでの先制攻撃とダンジョンに潜むミステリー

このゲームの戦闘は、すべて3D視点で行われる。戦闘で画期的なのがピクシーシステム。敵の出現から戦闘態勢をとるまでの間にこちらが一方的に攻撃できるシステムなのだ。これは、冒険中に見つけたピクシーたちに攻撃させるというもの。だが、絶対に攻撃が当たるという保証はない。それでも当たった時のメリットは大きいという利点をもつのだ。

頼りになるピクシーたちは5つの属性に別れており、敵に向かう時の軌道が違う。その軌道上から敵が出現するとダメージを受けるというワケ。敵の出現するパターンを覚えるのが重要なのだ。

敵、出現



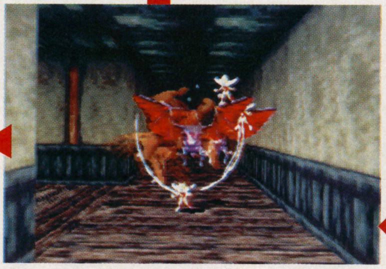
⬆モンスターの出現パターンは様々。構えをとる前がピクシーでの攻撃チャンス

ピクシーで攻撃

戦闘



➡ここからは通常の戦闘。ピクシーの攻撃が当たった場合は有利に展開する



⬆敵を確認してLRボタンでピクシーたちを選び、Cボタンでモンスターに向けて発射！

ピクシーで攻撃！



⬆画面中央から出現する敵を攻撃する

この5体から選んで発射



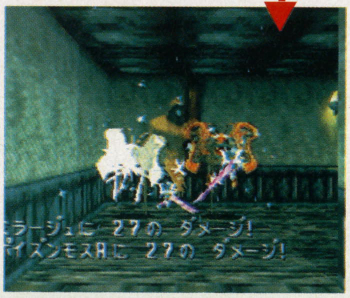
ピクシー / フェアリー / サキュバス / インキュバス / レプラカーン



⬆空中や天井から出現する敵を攻撃する



⬆画面左から出現する敵を攻撃する



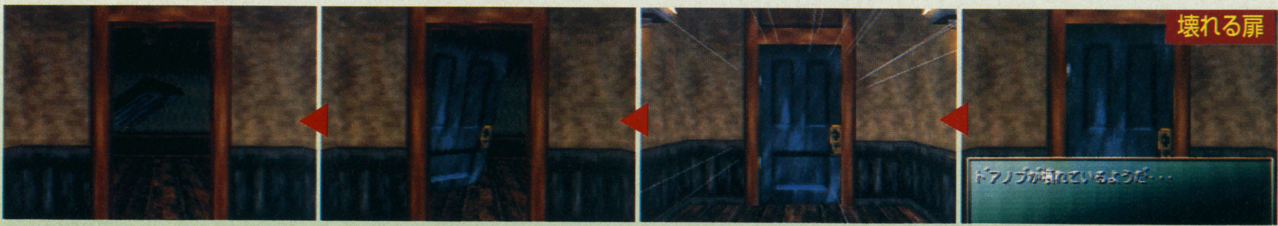
⬆画面右から出現する敵を攻撃する



⬆床や地上から出現する敵を攻撃する

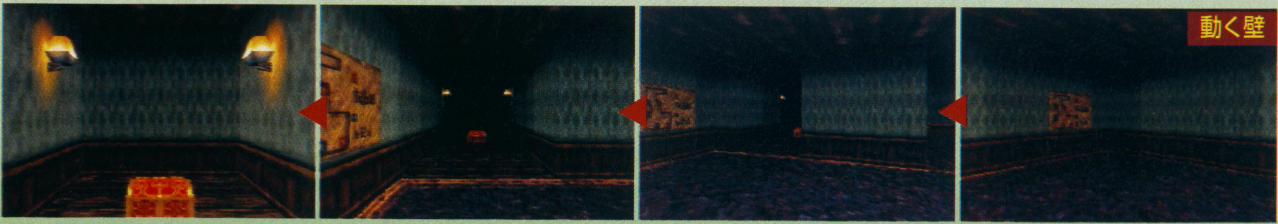
ダンジョンのビジュアルトリック

壊れる扉



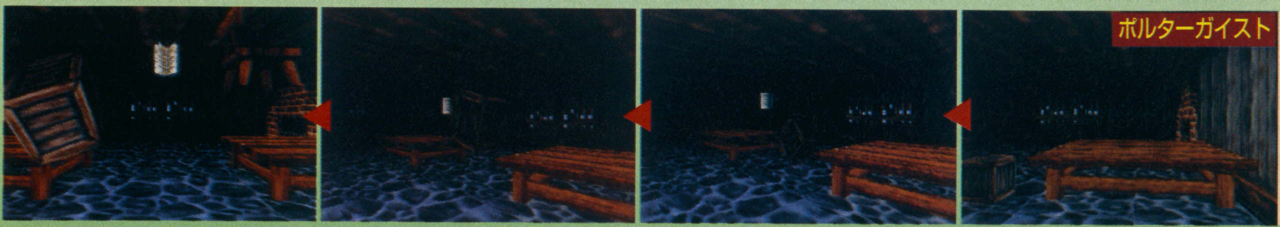
開かないと思ったらドアノブが壊れていた。試しに方向キー2回入れのダッシュでぶつかると…

動く壁



何もなさそうな洋館の一室。だがあることをすると壁が開く！　その奥には宝箱が置いてある

ポルターガイスト



もの静かなダイニングルーム。しばらくすると木のケースが浮遊しだし、続いて本や椅子までもが！

impossible
ispossible「移植不可能」を覆して
驚愕の完成度＋αで登場!!

ゲーム性の完全再現に加えて、サターン版オリジナルの要素をギッシリ詰め込んでの完成度は、まさに驚愕。バーチャガンユーザー、そしてすべてのガンシューティングファンを納得させる『VC2』のゲーム性に、詳細解説とワンポイント攻略で迫る!!

詳細解説
- サターン版オリジナル要素
- 『VC2』の遊びかた
- ステージ1〜3のポイント攻略

正義の弾丸、悪を撃つ





シューティング	バーチャコップ2
	セガ
SS	11月22日発売予定 5800円

バックアップメモリー対応（10ブロック）
バーチャガン、シャトルマウス対応
同画面協力プレイ可能（最大2人）

『VC2』にして完全移植＋αのゲーム性を搭載!! 『VC2』にあらず

「サターンでは『バーチャコップ（VC）』がスペックの限界。『バーチャコップ2（VC2）』の移植は不可能でしょう」とは、『VC』移植チームの言葉だったが、開発技術の進歩と『VC2』移植チームの努力は、不可能を可能にした。業務用『VC2』のゲーム性を完全に再現しただけでは飽きたらず、サターン版オリジナルの要素を山のように盛り込んで『VC2』は登場!! 『VC』にはなかったルートの分岐や、精密射撃の対極に位置するスリーポイントショットの導入で、ガンシューティングの最高峰を極めたのだ。



瞬時に3発の弾丸を叩き込むスリーポイントで、乱射の快感が一気に倍増!!



ステージの途中からは、プレイヤーの任意でその先のルートを選べる

ガンセレクト機能

オプションのガンセレクトの項目をオンにすることによって使える機能。ゲーム中にポーズをかけてトリガーを引くことで、通常は隠しアイテムを取らなければ選べない、5種類のガンを自由に選択して使えるのだ。



ステージ1の最初からライフルを装備、という横暴も平気でまかり通る

新分岐点・サターンウェイ

業務用のステージ3は一本道で展開したが、サターン版ではステージの途中に分岐点が設けられている。ここでSATURN WAYを選択すると、地下駐車場での銃撃戦が超アツイ、サターン版オリジナルの区間に突入する。



サターンウェイの追加によって、業務用よりもゲーム内容が濃くなった

己の腕と一丁の拳銃だけを頼りに巨大な悪の組織に立ち向かう!!

『VC』ではレイジとスマーティの2人が主人公だったが、この『VC2』では新たにプロファイリング（犯罪心理学）を得意とする女性捜査官の「ジャネット」が着任した。ジャネットのかつてのパートナーは、陽気なアメリカンのニック・アンダーソン（38）。若く頑固なジャネットをフォローし、そして誰よりもジャネットを評価していたニックに、ジャネットはパートナーシップ以上の何かを感じ始めていたが、彼は1年半前のある事件で殉職。その犯人を追ううちに、ジャネットはV.C.P.D.の特捜課員となる。

レイジ（マイク・ハーディ）



■8月7日生まれ■血液型：O■好きなもの：犬

スマーティ（ジミー・クールス）



■2月13日生まれ■血液型：B■好きなもの：ドライブ

ジャネット（ジャネット・マーシャル）

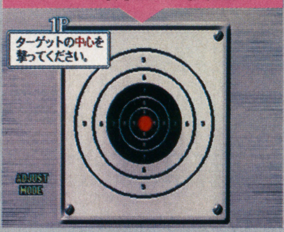


■9月24日生まれ■血液型：A■好きなもの：カフェ・オレ

オプションモードも頼れる味方なのだ

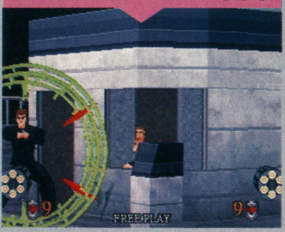
ゲームの展開を左右するのは、ひとえにプレイヤーのガンアクションにかかっているが、オプションモードを活用することで、気楽に（ズルっこして）プレイすることも可能だ。オプションではライフを増やしたり、ガンを当たりやすくしたり、オートリロード（弾丸の自動装填）などの選択が可能。ズルイけど、便利なのだ。

ガンの調整は慎重に



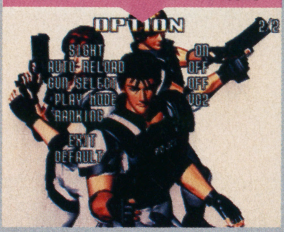
⇧オプションモードではガンの調整も可能。慎重かつ正確に調整すべし

ずるっこするのも簡単



⇧コンティニューは無限でライフは9個!!　もう、勝ったも同然なのだ

オプションは2画面



⇧こっちは2画面目。ゲームモードやオートリロードの設定が可能だ

隠されたアイテムを見つけながら進め

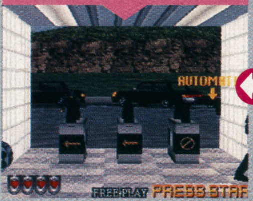
各種アイテムは、ステージ中の特定の場所に出現する敵や、置いてある障害物を撃つことで出現する。全6アイテムのうち5種類はガンのパワーアップで、残るひとつはライフの回復。「リロード可能」とあるアイテムは、ダメージを受けるまで効果が続くぞ。

隠し場所を撃つと



⇧アイテムの隠し場所はさまざま。例えばここでは、右端に一瞬だけ出現する敵を撃つのだ

アイテムが出現!!



⇧すると、アイテムが出現する。出現したアイテムは、ガンで撃つことによって入手できる

アイテムは6種類



AUTOMATIC	RIFLE	MACHINEGUN	SHOT GUN	MAGNUM	LIFE
オートマチックは装弾数が15に増え、さらにリロードが可能だ	ライフルは装弾数24。ワントリガーで3連射なので、実質8発	トリガーを引きっぱなしで連射できるマシンガン。装弾数は30	命中範囲が広がるショットガン。装弾数は6だがリロード可能	障害物を貫通するマグナム。コレも装弾数6でリロード可能	ライフ。取るとライフが1つ回復する。かなりの貴重アイテム

知られざる『VC』の物語を公開!!

STORY of VIRTUA COP

■前作のストーリー

――『バーチャコップ』の舞台は、近未来の架空人工都市「バーチャシティ」。この時代の警察官は、犯人逮捕に使われる銃はもちろんのこと、視界周辺に現れる火器類を自動的に察知して危険を知らせるゴーグルなどの、現在より少しだけ進んだハイテクデバイスを装備して、悪人たちに立ち向かう。

主人公はバーチャシティポリス（V.C.P.D.）第二分署特捜課に所属する若き敏腕刑事、「レイジ」と「スマーティ」である。

バーチャシティの表の顔は、巨大企業EVL社が推し進める一大プロジェクトによって生まれたウォーターフロントの人工都市だが、その裏の顔は、アンダーグラウンドの武器需要を満たし、銃火器の一大ブラックマーケットを築くための壮大な隠れ蓑だった。

バーチャシティに暗躍する武器密売組織の存在に気づき、組織を追い続けていたのはV.C.P.D.第二分署特捜課の敏腕刑事だったが、彼は組織とEVL社の関りを裏付ける証拠を入手した時点で、組織によってその存在を抹殺されてしまう。この勇敢な刑事が残した手がかりは、遠距離から望遠レンズで撮影したと思われる1枚のピンボケ写真だったが、そこには組織のリーダー格として手配中の「コング」とその兄である「キング」、そして驚くべきことには残忍さで知られる国際的テロリストの「ジョー・ファング」という超大物と、更には組織の黒幕と思われる男（のちにEVL社・社長と判明）の姿が収められていた。この最大の手がかりを残し、殉職した刑事こそ、誰あろうレイジの父である。

父の残した手がかりをもとに、レイジとスマーティは地道な捜査を続けていたが、遂にコングの指揮による銃火器大量密輸入計画の情報を入手した。「その取り引きは、バーチャタウン外れの埠頭で行われるらしい……」

PCカーで現場に突入した2人を待ち構えていたのは、埠頭の作業員を人質にして立ち廻るコングと、黒服に身を固めた組織のメンバーたち（ステージ1）。激しい銃撃戦の末に、コングを逮捕、大量の資料の押収に成功し、バーチャシティの建設現場に隠された大規模武器密造工場の存在が浮き彫りにされた。休む間もなく建設現場に急行したレイジとスマーティは、作業員にカモフラージュした戦闘員と、巨大な建設機械、そして地下に広がる巨大武器庫では火炎放射器を振りかざすキングと壮絶な銃撃戦を展開し、これを逮捕した（ステージ2）。さらに、組織の本拠地と断定されたEVL社に突入した2人は、何も知らないまま人質にされた社員たちを解放しながら、最上階の社長室に突入。社長は巨大ロボット型兵器で抵抗したが、レイジとスマーティはこれを鎮圧（ステージ3）。

最後に残されたジョー・ファングは、巨大ロボット型兵器との戦いで疲労困憊したレイジとスマーティに、完全武装の戦闘ヘリで立ち向かうが、死力を振り絞った2人によって撃墜されてしまう（エクストラステージ）。しかし、墜落したヘリの残骸からジョー・ファングの死体は遂に発見されることなく、事件はEVL社社長の逮捕という形で、灰色のまま終結する。

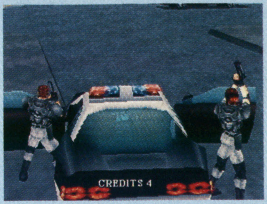
■そして『VC2』へ

EVL社崩壊後、V.C.P.D.はその背後関係の追及にあたり、闇に埋もれていたEVL社の醜悪な犯罪を白日のもとにさらしていく。そんな中、EVL社のブラックマネーを浄化する、いわゆるマネーロンダリングの役を請け負っていたと見られていた、バーチャシティバンクの副頭取が事故死した。副頭取の死亡後に発見された闇データベースには、EVL社崩壊後にも定期的に巨大な資金が流れ続けていた形跡と、事故の直前に、残るすべての金が――その総額は小国の国家予算にも匹敵する――いずこかへ引き出され、闇に消えたことがわずかに記録されていた。

バーチャコップたちは、何か大がかりな計画が裏で進行しつつあることに気づいた。バーチャシティに、新たな危機が迫っている。

FILE1（ビギナー） 武装強盗団を逮捕せよ!

強盗の押し入った宝石店に急行。美しくディスプレイされた店内で、ショーケースや宝石を爽快に飛び散らせながら、ギャングたちと銃撃戦！ 車とヘリで逃走するギャングを追うシーンでは、壮絶なカーチェイスが繰り広げられる。ギャング団を高層ビル建設現場に追い込んだら、ボスと直接対決だ!!



『VC2』を知るのに最適なステージだ

宝石店のシーンでは敵の攻撃もまだまだ遅いので、じっくり狙ってジャスティスショット（相手の武器や利き腕を撃つ）を決めていきたい。相手によって利き腕が違うのが最大のポイントだが、最初のうちなら相手が構えるのを確認してから狙う余裕もあるぞ。両手で構える相手の場合は、体の横を撃つ感じで、腕の外側を狙え。

カーチェイスシーンでは、まず敵を優先的に狙い、余裕があればタイヤを撃ってクラッシュを誘え。

ジャスティスを狙え!!



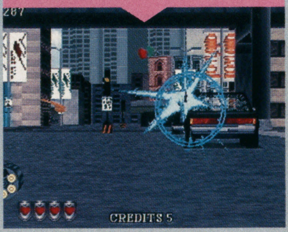
⇧最初のうちは敵が構えるまで待って、ジャスティスを狙っていくのだ

タイヤを撃って吹っ飛ばせ



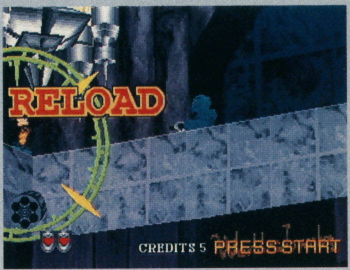
⇧タイヤを狙って2連射すると、車は吹き飛ぶ。絶対に吹き飛ばない車もあるので注意

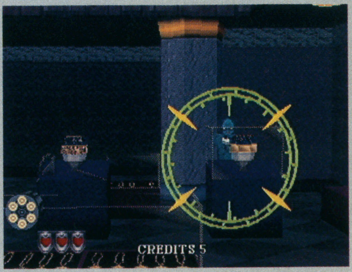
カーチェイスだ!!



⇧ショーケースと同じ要領で、外側から内側へと連射すると倒しやすい

⇩敵が次々に現れるシーンでは、弾の残りに気をつけて。こまめにリロード





⇧ショーケースで弾を止められやすいので要注意。無難にいくなら外側から一気に連射だ

ボス ブル（ボビー・ルイス）

ドラム缶や木箱を持ってきたら、放り投げる瞬間にまずボスを撃ち、続けてドラム缶に3発撃ち込んで破壊。最後の車は、先に車に6連射だ。

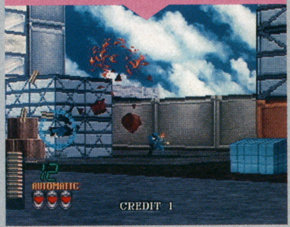


⇧車は、放り投げた瞬間に車に6連射。ボスはそのあとで狙い撃ちだ



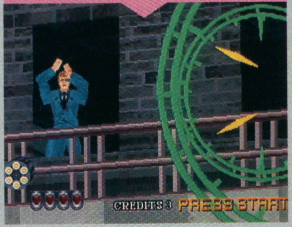
⇧木箱やドラム缶は、まずボスに1発撃ち込んでから3連射で破壊する

ドラム缶を撃て!!



⇧ドラム缶を撃つと、爆風で周りの敵を一網打尽にしてしまえるのだ

一般人に注意せよ



⇧一般人を撃つとライフが減る。どこで出現するのかを覚えておこう

FILE2（ミディアム） 市長誘拐を阻止せよ!

市長誘拐の情報をキャッチしたバーチャコップは、桟橋に乗り込み、出港する客船に飛び移って船内へ。市長誘拐を企むテロリストを相手に、豪華なパーティホールや、料理を準備中の厨房で繰り広げられるガンアクション!! 最後は、空中を自在に飛び交うスカイダイバーズと対決。

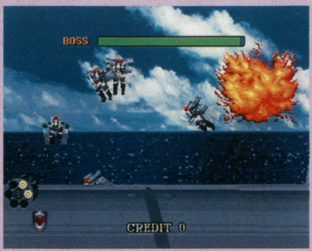


ややテクニカルで程よく楽しいステージ

このステージから、「順序よく、そして計画的に撃つ」というテクニックが特に重要になってくる。最初のプレイでうまく攻略しようというのは無理な話なので、まずは「どこにどの順番で敵が出現するのか」「出現した敵はどの順番で攻撃してくるのか」「何人目の敵を倒した時点でリロードするべきか」ということを頭に叩き込みながらプレイしていくべし。

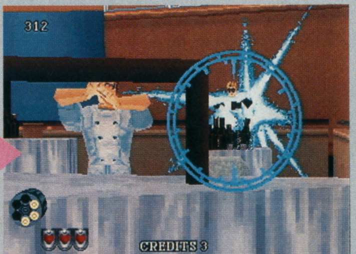
ボス エアロダイバーズ

エアロダイバーズが撃ってくる弾を相殺するのが最優先で、相殺した時点で弾が残っていれば、手近なダイバーを攻撃するのが基本。慣れてきたら、特定のダイバーを狙い撃ちにして、早めに頭数を減らすようにしていくとやりやすくなるぞ。



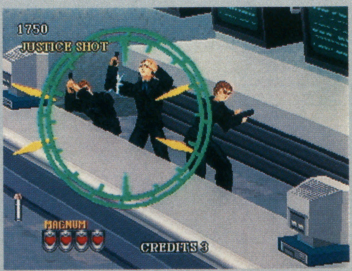
⇧まずは弾を相殺。残った弾でダイバーズを狙うようにすればミスが少ないぞ

障害物と一般人が手強い

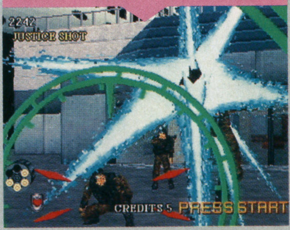


⇧障害物に注意して正確な射撃を。適当に乱射すると、一般人を巻き込むハメになるぞ

⇩次々に現れる敵を順序よく攻撃。このあたりではリロードのタイミングが重要になる



落下に合わせて撃て



⇧序盤、ヘリから降りてくる敵は、落下中に狙い撃つとカッコイイぞ

FILE3 (エキスパート) 地下鉄テロを阻止せよ!

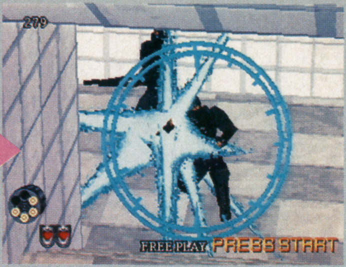
地下鉄を占拠するテロリストを殲滅するべく、郊外の地下鉄駅構内から銃撃戦を展開しつつ列車に乗り込み、舞台は街の中心部へ。サターンウェイでは地下駐車場から、アーケードラインでは列車が止まったトンネル内からテロリストの秘密アジトへ潜入。その先には、敵の巨大戦車が待ち受ける!!



豊富な演出に涙 豊富な敵にも涙

このステージまでくると、もう精密射撃なくして攻略は不可能。敵のパターンを覚えて、素早く正確な射撃で対処せよ。オートマチックがあると楽になるので、オートマチックを取りやすいという理由だけで、サターンウェイを選ぶのもひとつの手だ。ガンセレクトを使えば問題ないんだけど。

ナンボでも出ます



⬆敵の出現数はとにかく多い。ワンセット8人はザラなので、3人目ぐらいでリロードだ

ボス ガース・ブラッドレー

まずは左右のアームを徹底的に攻撃。攻撃が遅れると、アームを振り降ろされてしまい、絶対にダメージを受けるハメになる。アームが取れたら本体を叩き、最後に戦車からガースが出てきたら、無防備な顔を狙って攻撃せよ。



⬆戦闘シーンになったら、迷わずアームにポイントして、一気に6連射

素早く正確に撃て!!



⬆遥か彼方にサイトが現れ、ズームアップする頃にはもう撃たれる。精密射撃で対処せよ



⬆サターンウェイでは、ヘリと列車からの射撃が手強い。3連射ぐらいで倒せ

普通に遊んじゃもったいない!? 『VC2』の達人的遊び尽くし提案

提案1・2丁拳銃



バーチャガンが2丁ある場合に限られる贅沢な遊びかた。わざわざ買わずに、友達から借りるっていう手もあるぞ

アーケードでもちらほら見かけるのが、この2丁拳銃のスタイル。西部劇やガンアクションものの映画でよく見かけるスタイルだけに、実際にやると相当にナル入っちゃったりして楽しい(意訳=映画のヒーロー気分になり、ナルシスト的感覚を刺激されたりして、楽しくなれます)。問題は、右手はともかく、普段使い慣れない左手での射撃がうまくいかないこと。極めるなら、左手を鍛えよ。

ポーズで勝負



➡〇ボコップ風やデ〇ペラード風など、好みのポーズでヒーローを気取るべし

腕力強化



⬆やってみると、どうにも左手が頼りないので、極めるなら左手の鍛錬。腕力強化だ!!

提案2・スクリーン・マウントサイト



11月22日に『VC2』と同時発売される、バーチャガンの命中精度を高める秘密兵器。お値段は1200円ナリ

セガ・エンタープライゼスから発売される「スクリーンマウントサイト」は、バーチャガンの命中精度を高めるオプションパーツ。実際に使ってみると、精密射撃に関してはもう無敵状態の高精度！ 長時間「狙い撃ち」を続けるのはツライが、ここ一番の精密射撃にコレがあると、超便利!! なのだ。

装着はカンタン



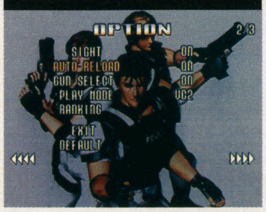
距離に応じた透明のスクリーンを先端にハメ込み、あとはバーチャガンの上部からハメ込むだけの簡単装着

精密射撃



⬆徹夜明けなので手が震えてチトずれた。コレ以上の精密射撃が可能！

提案3・トリガーハッピー



ガンを撃つという行為を無上の喜びとし、ただ狂気的にトリガーを引き続ける「トリガーハッピー」を体感しよう

2丁拳銃とオプションモードの合わせ技。オプションでオートリロードをオン、ガンセレクトをオンにして、両方の銃にオートマチックを装備する。あとはただひたすらに引き金を引きまくるのみ!! 連射の快感を存分に堪能せよ!!

バカ丸出しが理想



⬆周囲にヒトの目がなければ、いや、よしんばあっても、バカ丸出し状態で楽しむのが理想！

もう無敵っス



⬆オートリロード&2丁拳銃&オートマチックの、豪華オールスターキャストで弾切れ知らず

絶頂感



➡彼の心底楽しそうな表情を見よ。まさにトリガーハッピー!! もうイッちゃう

パネルを組み立て、世界を創る それが「マップメイキングRPG」

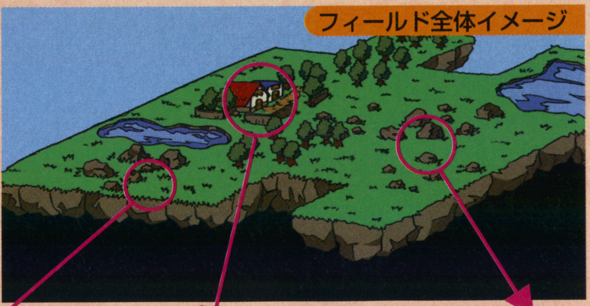
今までにないRPGがサターンに登場する。マップメイキングRPGと銘打ったこの作品、舞台はパネルティアと呼ばれる世界だ。ここは自分の「思い」の力を地形パネルに変えて、思い通りの世界を創れる場所なのだ。従来のRPGでは与えられたフィールド上を冒険するだけだったが、本作はパネルを組み合わせて自らマップを作り、そこを旅するのだ。

ステージクリア型の構成 ボスを目指し冒険！

マップを創ると言っても、広大な世界をいきなり全部創るわけではない。この世界での物語は複数のステージで区切られており、ステージごとにボスが待ち構えている。プレイヤーはステージごとにボスを倒すため、自ら冒険のステージを創っていくのだ。

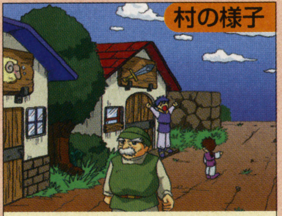
「パネルティア」世界の構成

この世界はパネルを使い、自分で構築していく。創りあげる前は、存在はするが実際にはそこにはないという不思議で楽しい世界なのだ。何もない空間に、プレイヤーがパネルで組んだ場所が現れる。そこには普通の世界と同じように人が住む村があり、草原が広がり、森が茂っている。この世界観の概要をイメージイラストを使って、紹介してみよう。

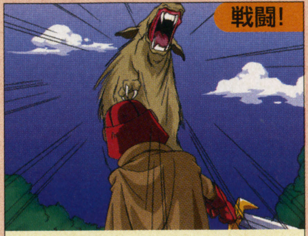




組んだパネルの端っこは、何もない世界。まるで吸い込まれてしまいそうだ。ここが物語に登場することはあるのだろうか？



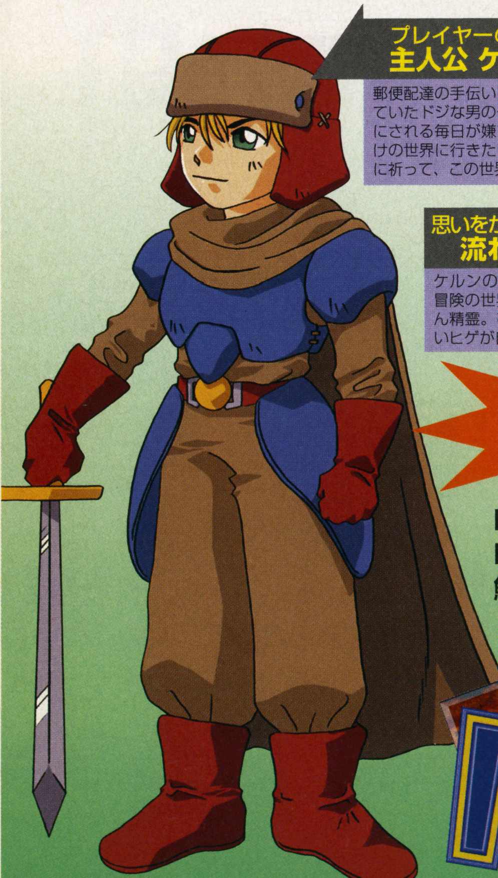
村のパネルを置いた所は、人々が暮らす村になる。主人公はここで休んだり買い物をしたり、情報を手に入れたりする



フィールドには恐ろしいモンスターが潜んでいて突然襲ってくる。冒険を続けるには、この敵たちを退治しなければならないのだ

「パネルティア」が舞台の15歳の少年の成長物語

主人公ケルンは何をやってもダメな15歳の少年。流れ星の精の力でこの世界にやってきた。プレイヤーは彼となって、ケルンの成長する物語を体験することになる。



プレイヤーの分身
主人公 ケルン

郵便配達の手伝いを仕事としていたドジな男の子。笑い者にされる毎日が嫌で、自分だけの世界に行きたいと流れ星に祈って、この世界に来た



思いをかなえてくれる
流れ星の精

ケルンの願いをかなえて、冒険の世界へと誘った爺さん精霊。ひきずる程長く白いヒゲが自慢。


⬆村の中のイメージイラスト。いろんな人々と触れ合って成長していくのだ

新機軸のRPG、本誌独占スクープ！

RPGは星の数ほどあれど、未だかつてこんなRPGがあったか?!　この不思議なRPGの新鮮情報をどこよりも早く紹介しよう!!



RPG	パネルティアストーリー ～ケルンの大冒険～
	翔泳社
SS	2月発売予定 価格未定
	対応機器未定

※画面は開発中のものです

マップメイキングって?RPGなのにパズル要素を持った不思議なシステム

新機軸のシステムにより、自由に世界を創れるこのゲーム。世界を作りだすパーツとなる「パネル」には様々な要素が盛り込まれていて、従来のRPGとは一線を画すものになっている。ここではその一部を紹介しよう。

パネルの組み合わせで創られていく世界

マップメイキングとは、一般的なRPGでの森や草原、村といった地形を細切れにしたパネルを組み立ててマップを創るシステムのこと。ここでは前述のように、ボスを目指してマップを創っていくのだが、プレイヤーにとって冒険に有利なマップの作成が重要になってくる。こうしてできたマップを実際に冒険していくのだ。

マップメイキング



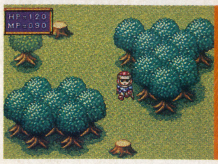
ボスまでの道のりを創る。どう冒険するのか、村で休むにはどこがいいかなど綿密な計画が必要になるだろう

自分で創った世界を冒険

草原

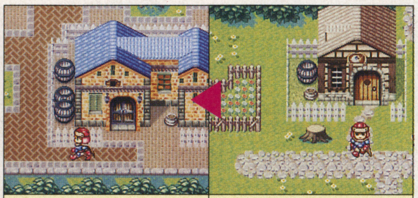


森林



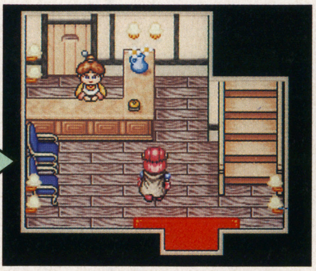
村のパネルはレベルを持った特殊なパネル

村のパネルにはレベルという概念がある。これはレベルごとに街の規模が大きくなり店などが増えるというもの。村パネル同士をくっつけてのレベルアップもできる。



レベルが低い村の例。お店などの建物が少なく、寂しい感じがする。最初はこんな村パネルしか使えないのか?

村パネルは組み合わせることもできる。例えば、LV2とLV1の村パネルを組み合わせると、LV3の村を作れる



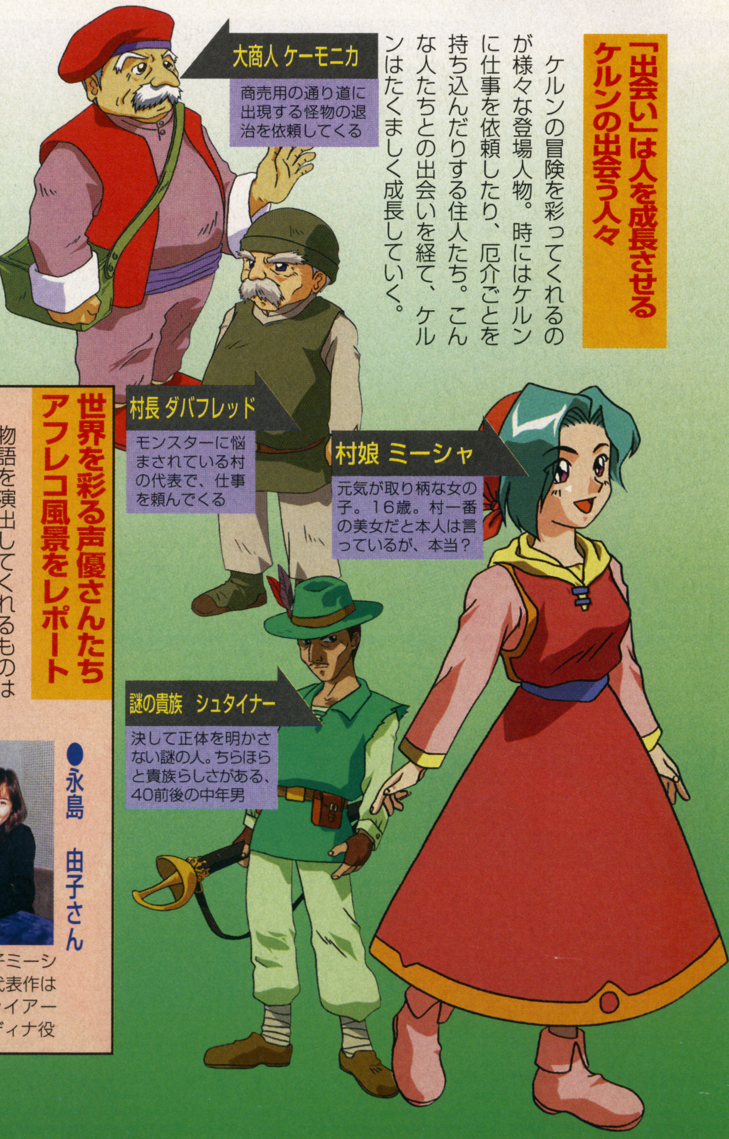
⬆村にある建物の内部がこれ。冒険中は何度もお世話になるのだろうか?

POINT パネルの組み方によって…?

マップメイキング時のパネルの組み方には、特別な配置のやり方がある。ある一定の条件を満たすといろいろな不思議なことが起きるのだ。例えば、森で囲んだ池を作ると、そこに妖精が現れたりするらしい。別の条件では、ダンジョンなども現れる。隠しアイテムとかもあるかな?

「出会い」は人を成長させるケルンの出会う人々

ケルンの冒険を彩ってくれるのが様々な登場人物。時にはケルンに仕事を依頼したり、厄介ごとを持ち込んだりする住人たち。こんな人たちとの出会いを経て、ケルンはたくましく成長していく。



大商人 ケーモニカ
商売用の通り道に出現する怪物の退治を依頼してくる

村長 ダバフレッド
モンスターに悩まされている村の代表で、仕事を頼んでくる

村娘 ミーシャ
元気が取り柄な女の子。16歳。村一番の美女だと本人は言っているが、本当?

謎の貴族 シュタイナー
決して正体を明かさない謎の人。ちらほらと貴族らしさがある、40前後の中年男

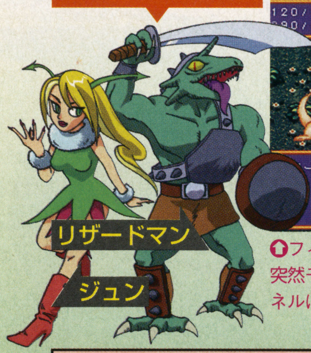
行く手をはばむ怪物強く生き抜くのだ!

自分で創るこの世界だが、実際に冒険する時には道中に様々な危険が待ち受けている。モンスターたちがその代表。この世界ですべてが安全なワケではないのだ。



⬆フィールドを歩いていると、突然モンスターに襲われる。パネルによっては出現率が違う

こんなモンスターもいる!



リザードマン

ジュン

世界を彩る声優さんたちアフレコ風景をレポート

物語を演出してくれるものは様々だが、登場キャラが喋ってくれると架空世界に入り込みやすいものだ。このゲームも声の演出が施されている。声優の迫真の演技によって、命を吹き込まれたキャラが、生き生きと話し掛けてくるのは楽しいゾ。ここでは今回紹介したキャラの声を演じてくれた声優たちを紹介しよう。



●井上 喜久子さん
主人公ケルン役。代表作は『ああっ女神さまっ』のベルダンディー役などで有名



●八奈見 乗児さん
流れ星の精役。まさに適役か? タイムボカンシリーズで超有名なベテラン声優



●永島 由子さん
元気な女の子ミーシャを好演。代表作は『魔法騎士レイアース』のカルディナ役



●川津 泰彦さん
大商人ケーモニカ役。『ツインビー対戦ぱずるだま』のバロンビーなどを演じた



●今村 直樹さん
このゲームでは村長ダバフレッドと謎の貴族シュタイナーの2役を演じてくれた



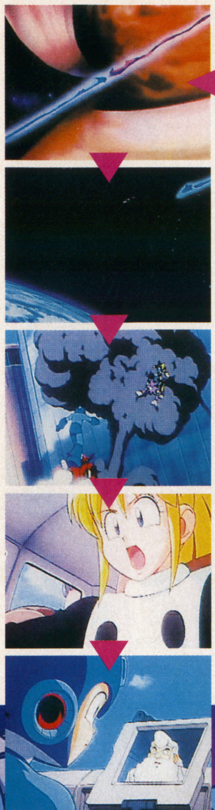
⬆大野まりなさんと小林哲夫さんは、別のキャラ役で登場

基本はそのままにさらなる進化！今回の変更点とは？

FC、SFCを経ていよいよPS&SSに舞台を移す純正『ロックマン』。ハードが変わっても、ボスを倒して特殊能力を奪うという独特のスタイルは変わらない。さまざまな趣向を凝らした、ちょっと難しめの（攻略意欲をそそる）ステージが用意されている。と、ここまではいつもと同じ。回を重ねるごとに必ず何らかの改良が加えられているこのシリーズ。『〜8』も例外ではない。SFCの数倍のマシンパワーを誇る2機種で、どのような改良が可能になったのか見てみよう。

POWER-UP! 1 ムービーも挿入され演出はよりハデに

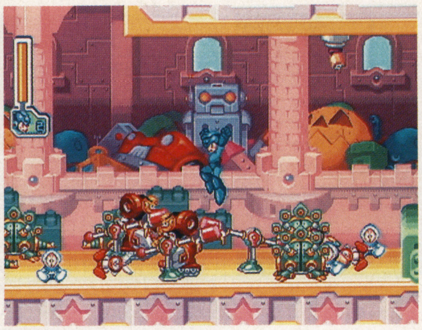
最初に挙げられるのが、ビジュアルとサウンドの強化。大容量のCD媒体だから当たり前と言えばそれまでだが、写真で見るだけでも色数の多さは実感できる。キャラの光沢からしてまるで違うのだ。また、OPを始めとしてゲーム中には数回ムービーが入る。いずれもが数分単位のボリューム。折笠愛演じるロックマンなど、声優の熱演は見物だ。



『ロックマン8』OPムービー

宇宙空間で2つの生命体が衝突、その後地球に落下。フォルテと戦っていたロックマンはDr.ライトからの知らせを受け、彼らが落ちたらしい無人島へと向かう…ここまでがノンアクセスで流れる。アクションなどもファン大満足の出来である。





カプコンのドット職人芸

ポリゴン隆盛の現在に、カプコンが見せるドットの美学。ザコキャラのメカっぽさから背景のカラフル加減、どれをとってもサスガの一言!!

PS&SS完全オリジナルで初登場！
ド硬派アクションを最速紹介だ!!

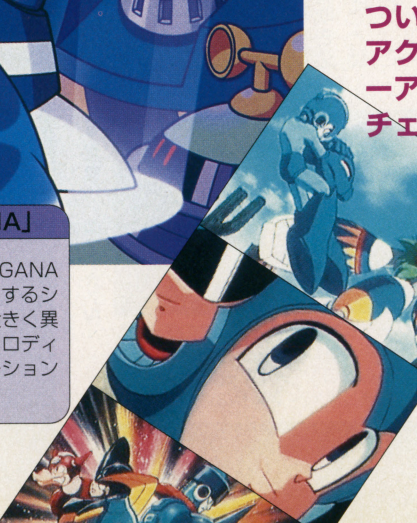


ROCKMAN 8 メタル ヒーローズ®

12月17日から10年目を迎える『ロックマン』シリーズ。FCで始まりSFCを経てついにPS&SSに登場する横スクロールアクションの雄。今回は『〜8』でのパワーアップポイントと前半4ステージを徹底チェック。ファンならずとも見逃せない。

OPテーマを歌うのは新ユニット「GANASIA」

『ロックマン8』のオープニングテーマを歌うのは、「GANASIA」の2人。YMOやTMネットワークなどを代表とするシンセサイザー打ち込み系のユニットだが、それらと大きく異なるのは女性によるユニットであること。ポップなメロディとハスキーボイスが右のようなロックマンのアニメーションにベストマッチしていて、見ごたえバツグンだ。



アクション	ロックマン8 メタル ヒーローズ
	カプコン
PS	12月17日発売予定 5800円 メモリーカード対応（1ブロック）
SS	1月中旬発売予定 5800円 パワーメモリー対応（ブロック数未定）

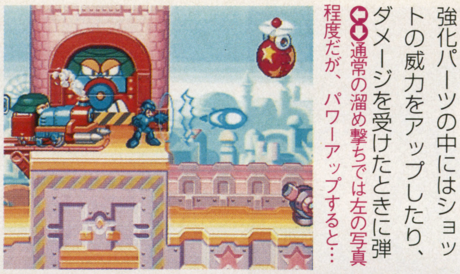
 写真はPS版です

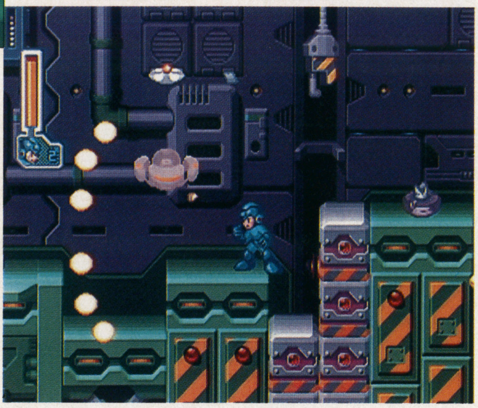
POWER-UP! 2

強化パーツも品揃え豊富!!

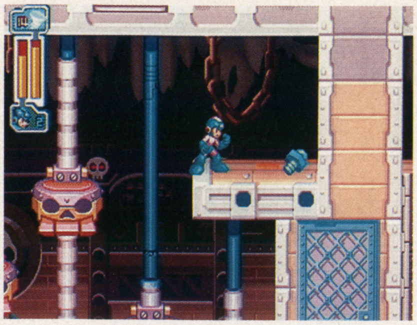
SFC版『ロックマン7』から採用された強化パーツの開発。これはステージ中に落ちているネジというアイテムを一定数集め、Dr.ライトの研究所に持っていくことで行える。強化パーツの中にはショットの威力をアップしたり、ダメージを受けたときに弾かれなくなるものなどがあり、便利なパーツほどかかるコストは高いのだ。

ネジは数が限られており、崩れ落ちる床の上など難解な場所に置かれている。パワーアップに必要な労力は1つのステージをクリアするより高いが、その分オリジナルのロックマンを作れるのだ。





➡通常の溜め撃ちでは左の写真程度だが、パワーアップすると…



➡高い足場を乗りついでやっと…

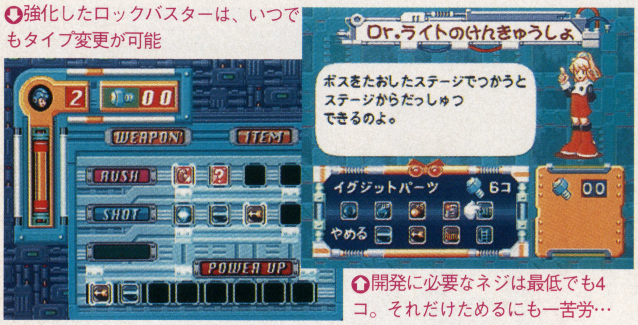
これが「ネジ」

各ステージに数個ずつ転がっている。発見したとしても、特殊能力を使わないと取れなかったり、実に厄介なのだ。



➡クルクル回転していて目立つ

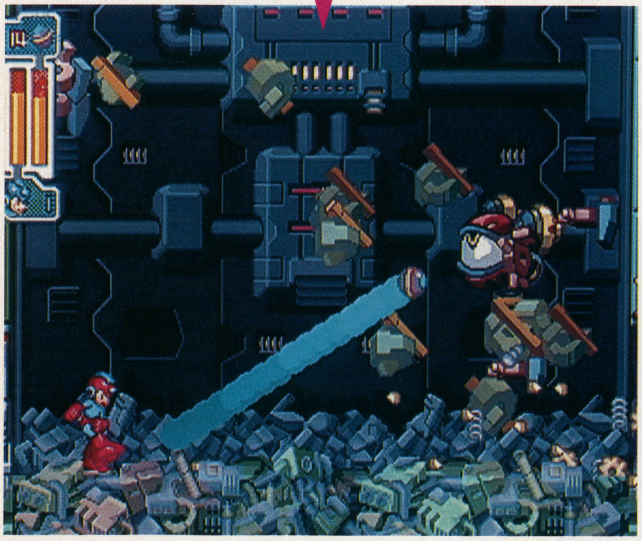
⬇強化したロックバスターは、いつでもタイプ変更が可能



⬆開発に必要なネジは最低でも4コ。それだけためるにも一苦労…

ロックマンの新必殺技「ロックボール」

『ロックマンズサッカー』で得たボール捌き、今再び。このボールは敵を貫通して壁に当たると反射するので使い勝手は最高。ボスキャラとの戦いで心強い戦力になってくれること間違いなしだ。



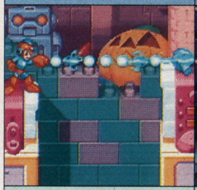
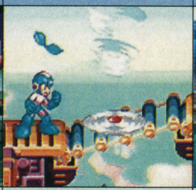
POWER-UP! 3

ロックマンの使う新たな特殊能力

今回も特殊能力を奪うことができるボスキャラは全部で8体。通常弾（ロックバスター）と新技ロックボールをあわせ、最終的にロックマンは10種類の攻撃能力を使うことができるようになる。また、ロックバスターと特殊能力に使用するボタンを別々に振り分けることができるようになったので、誤ってエネルギーを浪費する機会も減る。



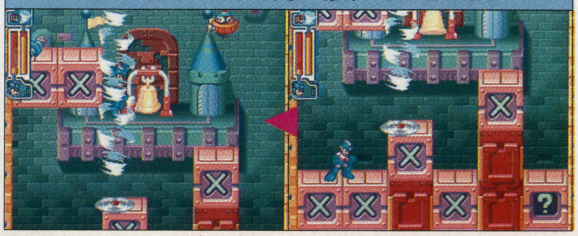
⬆ロックマンが泳ぐ!! ロボットなので酸素の補給もいらないのだ

サンダークロー	フラッシュボム	ハリケーンホールド	アイスウェーブ
			
クロー状に連なった電撃で敵を攻撃する特殊能力。離れた場所にいる敵に対して超有効。	爆風がフラッシュ状に広がる爆弾を撃ち出す能力。これも固い敵相手やザコ掃討に便利。	竜巻を前方に作り出して、敵を飲み込み、上空に放り投げる特殊能力。攻撃力高し。	ダメージを与える氷をウェーブ状に発射して敵を攻撃する能力。ザコ一掃に便利。

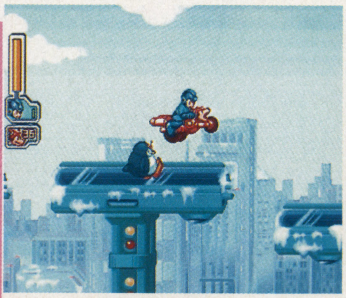
●特殊能力の別用途

過去のシリーズにも言えることだが、特殊能力はなにも攻撃のためにだけあるものではない。例えば火の力を持つフラッシュボムを使って氷を溶かして進むように、移動手段として活用していくこともできる。前述のネジなどはこのテクニックを使わないと取れないような場合も多い。

ハリケーンホールドで高い場所へもひとっとび!



⬆ハリケーンホールドを打ち出し、その竜巻を利用して上空へと舞い上がる。言うまでもないが、ロックマンはダメージを受けない

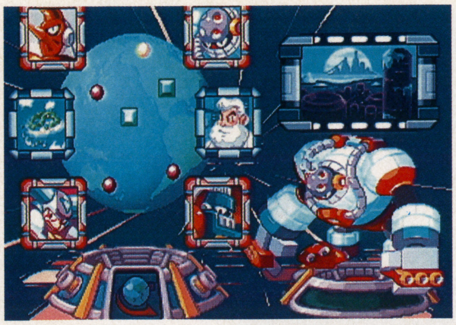


⬆ラッシュも使いようである

次ページではボスキャラ4体のステージを紹介!

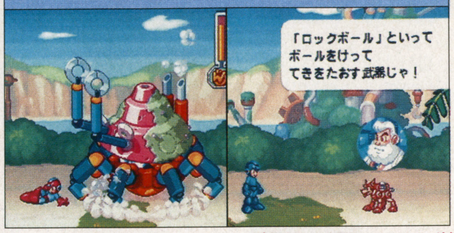
前半のボス4体のステージ構成と攻撃能力をチェック

ここでは、ゲームの前半に登場する4体のボスキャラと、そのおおまかなステージ構成を紹介しよう。なお、残りの4体（アクアマン、アストロマン、サーチマン、ソードマン）は、これらをすべて倒すと出現する。



ステージ選択。ちなみにDr.ライトとは戦いません（当たり前）

まずは練習ステージで腕慣らし

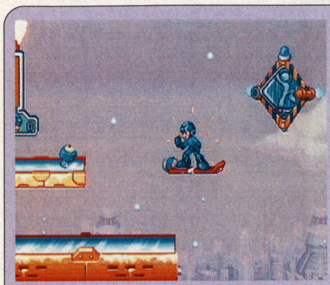


ゲームをスタートすると、まず最初に練習ステージが始まる。ここをクリアするといよいよ4体のボスが登場する

フロストマンステージ

このステージの特徴は、なんといってもスノーボード（？）に乗っての高速スクロールシーン。ジャンプやスライディングで障害物を回避しながら進むのだ。これ以外の場面では、ツルツル滑る氷の床の上を渡っていくことになる。

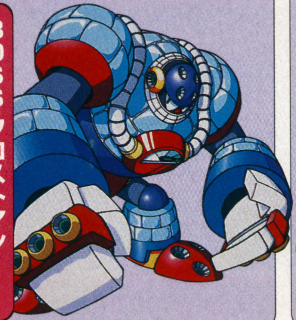
ボスのフロストマンはその巨体の示す通り、絶大な攻撃力を誇る!!



右上に表示されるサインを見ながらスノーボードを操作する



でかいのでジャンプでかわしづらい

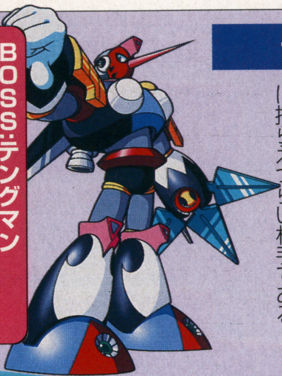


BOSS:フロストマン

得意技はアイスウェーブで凍らせてからの鉄拳制裁。ガタイが大きいので、やっぱりオツムが弱い

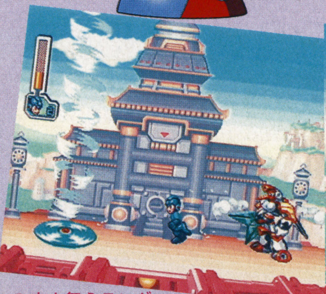
テングマンステージ

このステージには追い風が吹いており、細心の注意を払いながら小さな足場を渡っていくことになる。また、途中には横スクロールシューティングエリアもある。ボスのテングマンは宙を自在に飛び、非常に捕らえづらい相手である。



BOSS:テングマン

カプコンオリジナルのボス。天狗らしく突風を巻き起こして攻撃する。ハリケーンホールドを持つ



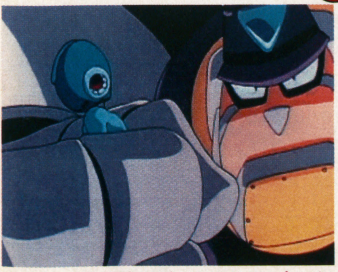
宙を舞うテングマン。画面外からの攻撃は卑怯の一言



ラッシュに乗ってのシューティングエリア。オプションも付く

●4キャラを倒すと…？

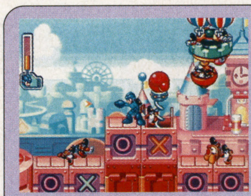
4体のボスキャラを倒すと、残りの4体出現の前に中間のムービーが入る。そこでロックマンはDr.ワイリーの罠にはまり窮地に追い込まれるのだが、それを助けてくれるのはOPに登場する謎の生命体。果たして敵か味方か…？



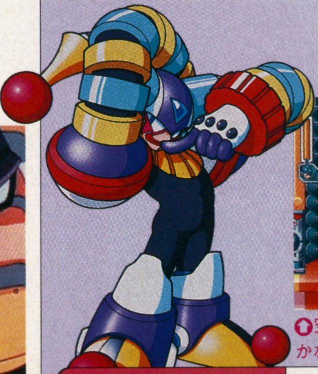
巨大ロボットによって今にも握り潰されようとしている

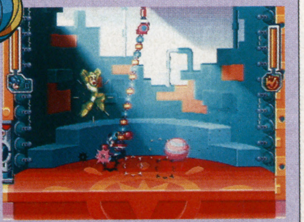
クラウンマンステージ

ブリキの機関車やおもちゃの兵隊などが登場するポップでカラフルなステージ。ワープを使って進む場面もあり、つながりを覚えることが重要になる。クラウンマンは空中ブランコなどアクロバティックな攻撃が得意。



文字ブロックに乗っていると一定時間毎に仕掛けが発動





空中ブランコをしている最中はいかなる攻撃も無効

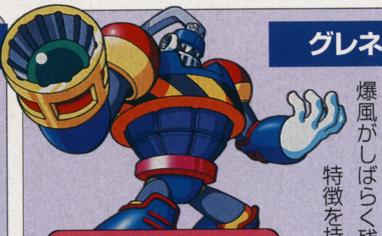
BOSS:クラウンマン

サンダークローを持つピエロ型ロボット。性格は子どもっぽい

グレネードマンステージ

うず高くつまれたブロックを攻撃して破壊し、うまく足場を造りながら進んでいくステージ。先をみこして破壊していかないと、とんでもないことに…。

グレネードマンの攻撃は爆風がしばらく残るという特徴を持っている。



BOSS:グレネードマン

右手が銃という、実に男らしいデザイン。フラッシュボムを持っている

フラッシュボムの衝撃で天井が崩れ落ちる!!



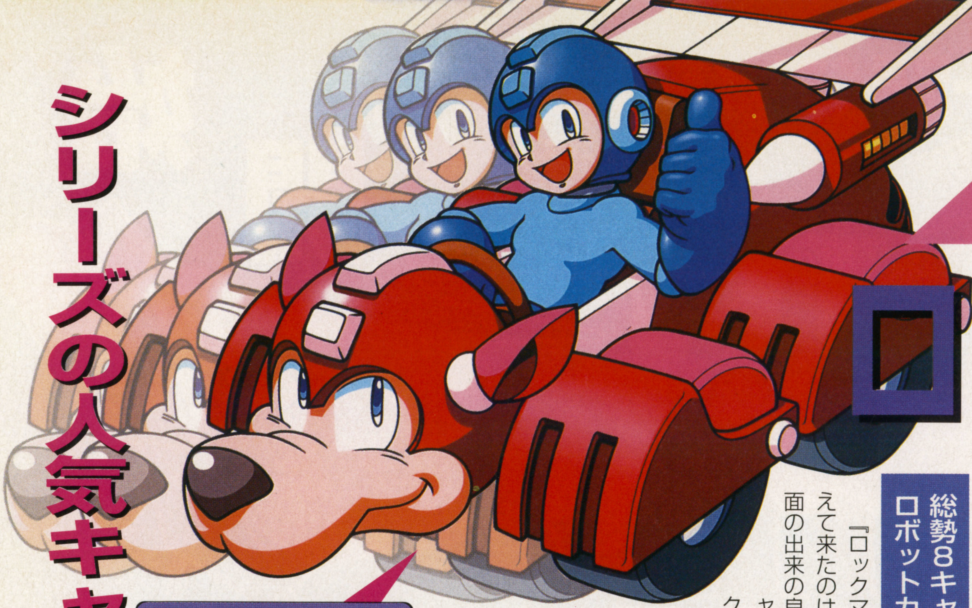
ブロックは誘爆するので、見境なく壊していると…

ロックマンもう一発!

ぶっちぎり速報

ロックマン バトル&チェイス

シリーズの人気キャラ総出演のレースゲームだ!!



ロックマン

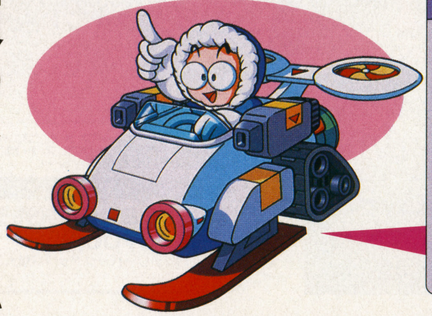
ロックマンのマシンはラッシュ。まぁきっとチームワークには問題ないだろう。ゲーム中では連射のできるロックバスターと溜め撃ちを使用できるバランスの良いキャラになるという話だ

まだまだ『ロックマン』情報は終わりじゃない!! 突然飛び込んで来た驚きのタイトル。なんとロックマンを使ったレースゲームが出るというのだ。今回はそのゲーム性に鋭く迫ってみようと思う。

レース	ロックマン バトル&チェイス
	カプコン
PS	発売日未定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

総勢8キャラによるロボットカーレース

『ロックマン』シリーズを支えて来たのは、そのアクション面の出来の良さと様々な登場キャラである。『ロックマンズサッカー』以来の発表となる、アクション以外の『ロックマン』。本作は、ロックマンという題材を使ったレースゲーム（ゲーム中はロボットカーレースと称する）であり、ブルースやアイスマンなどシリーズでも人気のキャラ8体がドライバーとして登場する。もちろん、彼らはそれぞれ異なる攻撃手段（特殊能力）を持っているので、相手の足をひっぱりあいながらレースは展開される。ただ走るだけのレースゲームではないのだ。



アイスマン

車というよりソリに近いマシンに乗るカワイイ系のロボット。最高速を重視したタイプで、氷を置いたり敵を凍らせたりする特殊能力を持つ。

「倒して武器を奪う」伝統のシステムもアリ

『ロックマン』の醍醐味と言えば、やはり倒したボスの特殊能力を奪うこと。このゲームでは、同じようにして倒したボスのパーツ（ボディ、タイヤ、エンジン、ウイング）を奪い、自由に付け換えていくことになる。ちなみに、レース中にザコを倒すと相手の走行のジャマをする「一発逆転アイテム」が手に入る。これを使えば文字どおり一発逆転も夢ではない!!

攻撃ためゲージ?

ロックマンは溜め撃ちを使うらしいので、ボタン押しっぱなしでゲージが溜まる？



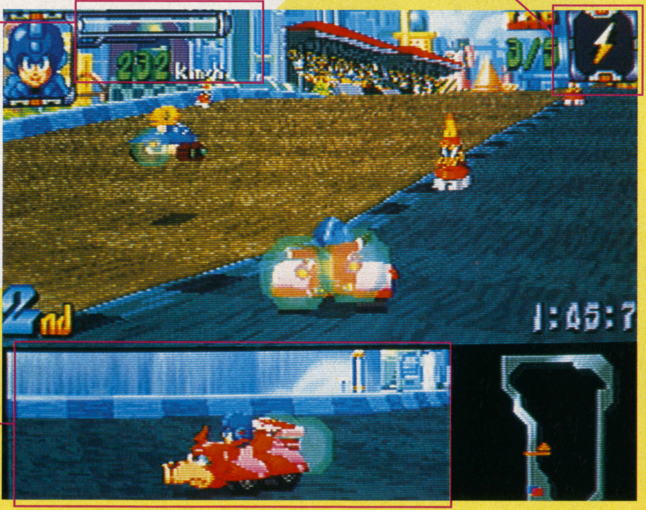
⇦アクションの場合はこんなの

これが逆転アイテムか!?

画面右上に表示されているのが逆転アイテムだと思われる。何種類あるのかはまだ不明である。ロックマンが持っているアイテムは何だろうか…？



⇦これは一体…？地面に置いて走行妨害するとか



これはバックミラー…??

画面下部にあるのはおそらくバックミラーだと思われるが、ちょっと構図が変である。バックミラーではない、何か別の使い道があるのだろうか。



⇦ひょっとすると背後からの攻撃が避けやすい？

⇩2P対戦ももちろんできる。ブルースとか結構速そう…



一足早くプレイを先取り!

冒険開始

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…





（スタート地点）アリアハンの町
・岬の洞窟・ナジミの塔

誰よりも早くSFC『III』の世界を体験したいと思っているキミっ！　今回から少しずつ内容を紹介していくので、要注目!!

RPG	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
	エニックス
SFC	12月6日発売予定 8700円 バッテリーバックアップ（最大3）

旅立ちの前に
質問に答えて自分の分身を作る

ファミコン版の『III』をプレイしたことがある人でも「オヤ?」と思うのがプレイ開始直後のイベント。急に森の中に出て、その先のガケまで歩いていくと、いきなり謎の声に話しかけられるのだ。ここではいくつかの質問が行われ、その結果によって主人公の性格が決まる。最後の質問はイベント形式になっており、そこでの行動が結果に反映されるようなしくみになっている。



⇧攻撃と防御、どちらを重視するかってことのようだ。キミならどっちを選ぶ？



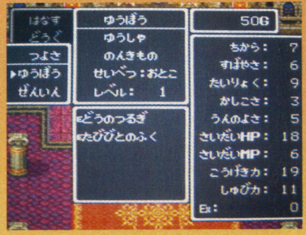
⇧すべての質問が終わると、旅立ちの日の朝へ…

⇩最後に行われる、イベント形式の質問。それまでにどのような選択を行ったかによって、異なったイベントがスタートする



主人公と仲間たちの
職業図鑑
＜全9種＞

最初、主人公は「勇者」と決まっているが、仲間の職業は自由に選択することができる。『III』での仲間は自由に作成することができ、初めに選べる職業は「勇者」と「賢者」を除く7種類。今回は特に、ファミコン版にはなかった「盗賊」が加わっているトコロに注目！　「賢者」は最初から選ぶことはできないが、特定の条件を満たせば選べるようになるぞ。



⇧仲間を作るときに決めなければならないのは名前・性別・職業。性格と能力値は自分で選ぶことができない

アリアハンの町

旅支度を調えたら、いざ出発！

のどかな家々と、小さいながらも堅牢な城を背後に構えた町がアリアハンだ。主人公はこの町で生まれて、勇者として育てられた。…魔王バラモスを倒す途中で力つきた父の意志を継ぐために。
旅立ちに当たってまず必要なのは、ルイーダの店に行って仲間を見つけること。仲間は最初からいる者のほか、自分で新たに作ることもできる。能力値はランダム、性格はここでもらえる「たね」の使い方によって決まるので、ある程度納得する仲間ができるまで作り直した方が後悔しないだろう。王に会うと旅立ちに当たっていくらかの金と装備をもらえる。それで装備を調えたら町の外に出よう。

アリアハンの町データ

- ●教会
- ●宿屋
- ●銀行
- ●ルイーダの店
- ●道具屋
  - やくそう ……………8G
  - どくけしそう ……10G
  - キメラのつばさ …25G
  - おなべのフタ ……50G
- ●武器と防具の店
  - ひのきのぼう ………5G
  - こんぼう …………30G
  - どうのつるぎ……100G
  - ぬののふく ………10G
  - たびびとのふく …70G
  - かわのよろい……150G
  - かわのたて ………90G



↑『VI』をしのぐ細かさで描き込まれた町の風景。目が慣れてきたら、今度はタルやツボなんかを調べたくなる…よね？



↑登録した仲間は、ルイーダの店で呼び出せる

↓町の外に出るなら、まずは仲間が欲しい。ここで自分だけの仲間を作って登録しよう





↑城の中。左に見える宝箱の部屋が気になる。…でも、まだそこには入れないのだ

モンスター

周辺に出現するのはスライム1～3匹か、それと同じレベルのモンスターばかり。でも、残りHPには注意しよう。



→何だか、見るとホッとする!?



→「おおがらす」はドクロで攻撃



↑いったん内容をセーブしたいときは王様の所へ

改めて感じる母の愛…♡





↑いつでも暖かく迎えてくれる母。しかも宿泊無料（当たり前か!?）

勇者

成長は少し時間がかかるが、攻撃力が高いうえ、一部の攻撃・回復魔法も使うことができる。



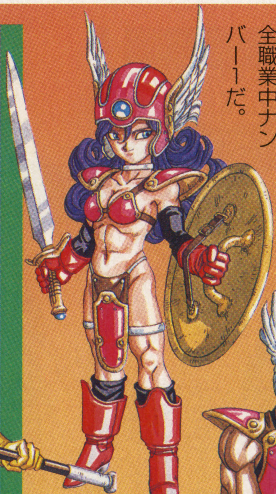
↑目元がカワイイ、女のコ版の勇者



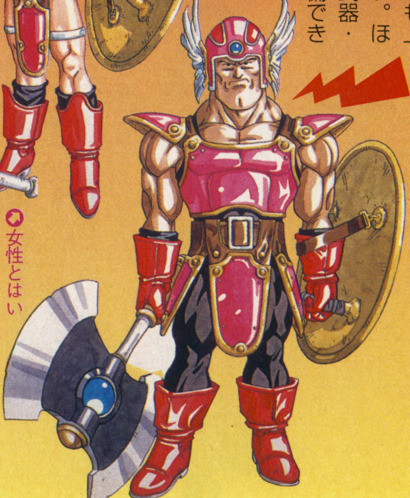
→りりしい顔つきの少年。額の飾りが勇者の証!?

戦士

攻撃力が高く、HPも上がりやすい。ほとんどの武器・防具を装備できるため、比較的簡単に攻撃力や防御力を上げることができる。物理的な攻撃力は全職業中ナンバー1だ。



↑女性とはいえ、割れた腹筋がかなりの力強さを感じさせる



←見るからに力の強そうな、筋肉ダルマオヤジ

僧侶

回復魔法を覚えていく、パーティには欠かせないメンバー。攻撃力もそこそこある。



↑頼りになるお姉さん、といった感じ。きっと戦闘中はお世話になります



→何となくアジア系の顔つき。格闘もこなせそうな雰囲気だ

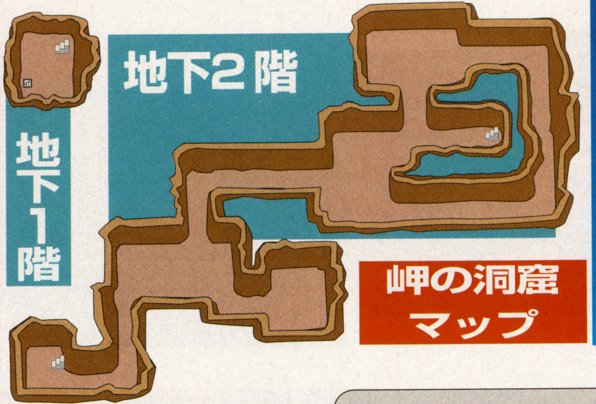
岬の洞窟

初めてのダンジョンにドキドキ

アリアハンの町を出ると、すぐ南西に見えるのが岬の洞窟だ。最も近いダンジョンだけに、モンスターもさほど強いものは出てこないし、通路もそれほど複雑ではない。だが、油断禁物。レベルは2〜3になってから、HP回復アイテムは1人あたり2つは必要だ。



⇧島の南端にある岬。右上に見える陸地は「ナジミの塔」がある島だ。下の洞窟と何か関係がありそうな雰囲気が漂う





⇧お宝発見！　ちなみに、箱を開けると、ちゃんとそのアイテムが中から出てくる

モンスター

さすがにスライムが1匹でウロウロしてるなんてことはナイ。モンスター混成パーティに出会ったら、ケチケチせずに魔法を使っていこう。

⇩ちょっと強いかな





⇧混成パーティ出現

ナジミの塔

迷路のような塔を上へ、上へ…

アリアハンの町の西に見えるのがナジミの塔だ。離れ小島にあるためすぐには行けないが、岬の洞窟に何か秘密がありそうな気配。塔は地下1階、地上4階建て。

内部はいくつかの小部屋に分かれている。『Ⅲ』では現在自分がいる通路や部屋しか見えないため、塔の構造を覚えなければ同じ所に何度も出入りするハメになるぞ。

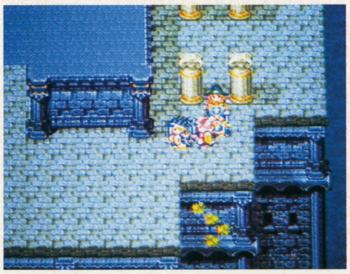


⇧何とか塔にたどりついている。左下には「岬の洞窟」が見えている。海を渡る手段はないし、空も飛べないとなると…



⇧塔の地下にはひっそりした通路と謎の扉が。よそで見かけた灰色の扉とは異なり、いかにも何かありそうな雰囲気

⇩外壁が元からないのか、崩れ落ちてしまったのか…。とにかく、端に行くと落ちるぞ！



宿屋…？



⇧塔の中にベッドと謎の男が

魔法使い

攻撃系のものを中心とした魔法を習得していく。魔法を使用するにはMPが必要なので、MPが上がるために必要な「かしこさ」が高いキャラの方が魔法を有効に活用できる。

⇩ちょっとキツイ感じのお姉さん。攻撃魔法が効きそう





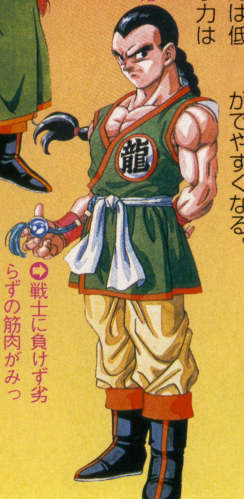
➡見かけは貧弱だけど、知識は豊富そうなおじいさん。どんな魔法が繰り出されるのか…

武闘家

装備できるアイテムが少ないので防御力は低いが、攻撃力は戦士や勇者などのキャラにも劣らず高い。レベルが上がると「会心の一撃」がでやすくなる。

⬅ちょっと厚着かな、って感じだけど、活発そうな感じの女のコ。「まかせろ」ってポーズ？



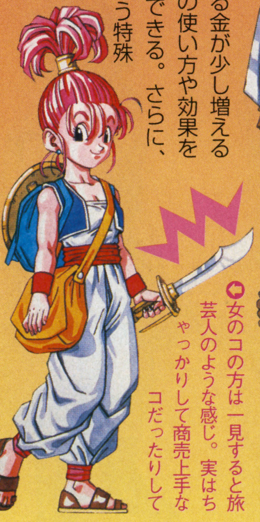


➡戦士に負けず劣らずの筋肉がみっしり。右手に握った珠に何か力が秘められていそうだ

商人

仲間にしていると戦闘を行ったときにもらえる金が少し増えるほか、アイテムの使い方や効果を鑑定することができる。さらに、「あなほり」という特殊能力で金を掘り出すこともできる。

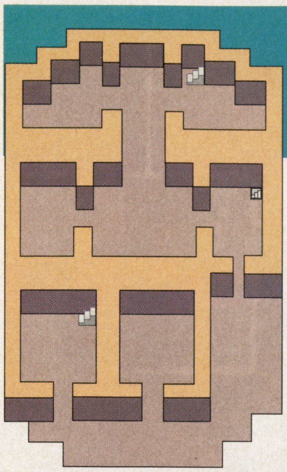
⇩商人、というよりはアフリカ探検隊!? 愉快な旅になりそう

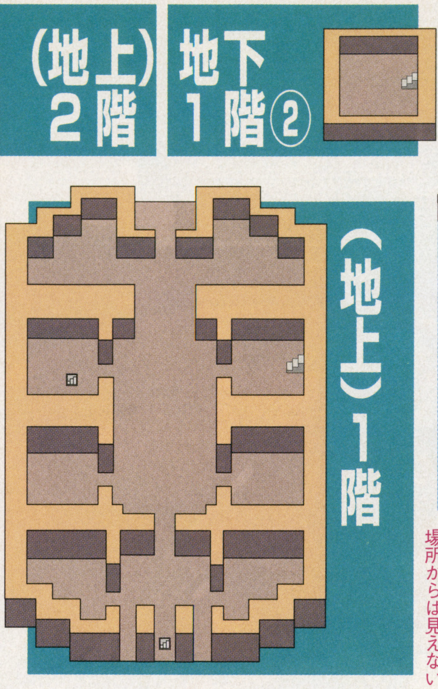


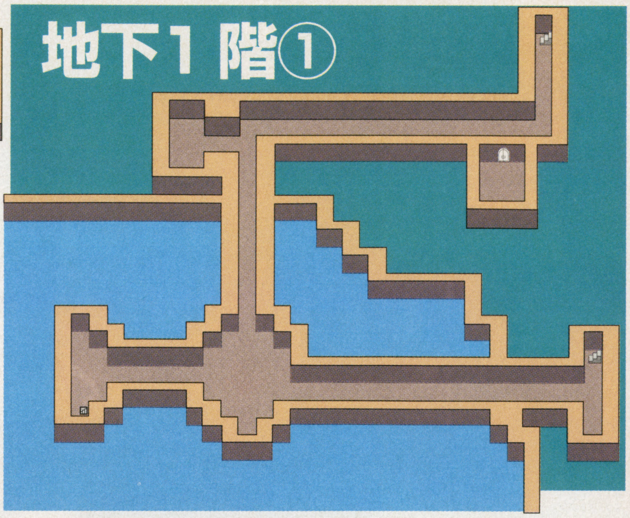


⬅女のコの方は一見すると旅芸人のような感じ。実はちゃっかりして商売上手なコだったりして

ナジミの塔マップ









➡階段発見！ 階段がある部屋を忘れないように

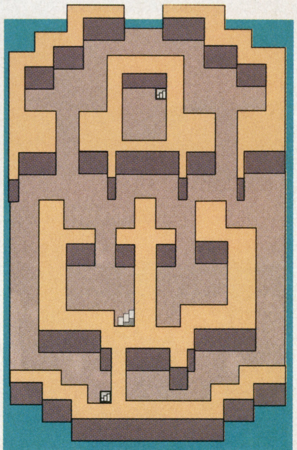


➡実は左右に部屋があるんだけど、この場所からは見えない

(地上)4階



⬅4階のマップは出せないけど、これだけなら、ってことで



(地上)3階

モンスター

ここまで来るとヒトクセあるモンスターが出始める。たいていの特殊攻撃はその場限りの効果しか持たないので速攻で倒せば問題ないが、困るのは毒。毒消し草は必携品。



⬆ときにはこんな混成パーティも。特殊攻撃を持つものから倒していこう



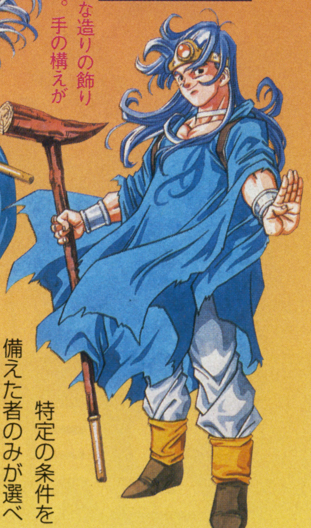
⬆幻覚を見せて惑わす



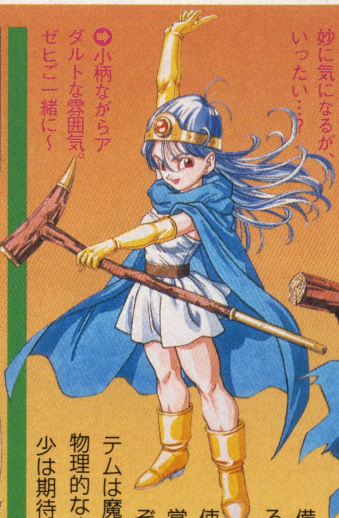
⬆集団だとやや手強い

賢者

特定の条件を備えた者のみが選べる職業だ。成長は遅いが、僧侶と魔法使いの両方の呪文を覚えることができるぞ。装備できるアイテムは魔法使いよりも多く、物理的な攻撃力、防御力も多少は期待できる。



⬇勇者と同じような造りの飾りを額に付けている。手の構えが妙に気になるが、いったい…？



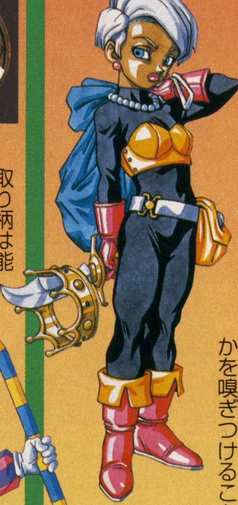
➡小柄ながらアダルトな雰囲気。ゼヒご一緒に〜

盗賊

『Ⅵ』にはあったが、ファミコン版の『Ⅲ』にはなかった職業だ。あらゆるアイテムを集めたいキミにオススメの職業で、戦闘時には敵からアイテムを盗み、町やダンジョンの中ではお宝のありかを嗅ぎつけることができるぞ。



⬇盗賊、とはいってもあんまり悪い人じゃなさそうで安心



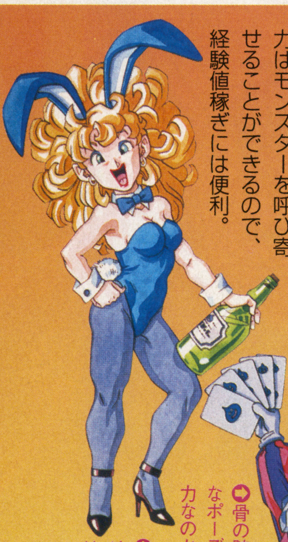
⬆セクシーなのはいいんだけど、夜道ではちょっと目立ちそう

遊び人

取り柄は能力値の運が上がりやすいことと、成長が早いこと。「くちぶえ」の能力はモンスターを呼び寄せることができるので、経験値稼ぎには便利。



➡骨の髄まで遊び人、ってなポーズだけど、これが能力なのか、本質なのかは謎



⬆バニーちゃん♡けっこう酒豪だったりするのかな


遊びの殿堂「旅人のすごろく場」!!
世界中で数カ所にあるすごろく場でキミの運と判断力を試してみよう。
ゴールまであがった旅人には、貴重なごほうびが用意されているぞ。
さあ、サイコロにキミの運命をたくすのだ!?
質感あふれるグラフィク!!
魔法使い
盗賊
DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ・・・
価格:8,700円(税別)
スタッフ シナリオ・ゲームデザイン/堀井雄二 キャラクターデザイン/鳥山 明 音楽/すぎやまこういち プログラム/山名 学 企画制作/エニックス
12月6日(金)ついに発売
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
●ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブただいま会員募集中 くわしくは☎03-5352-6488までお問い合わせください。●

スーパーファミコン

SFC究極のドラクエ。

名作「ドラゴンクエストⅢ」が最新システムを搭載して
スーパーファミコンに登場!
華麗なビジュアル、サウンドがキミに語りかける!!



闇の国より現れた魔王バラモスを打ち倒すべく、
立ち上がったアリアハンの若き勇者。――それがキミだ!
仲間を集め、亡き父オルテガの意思を胸に、
世界をまたにかけた大冒険に旅立つのだ!!

シリーズ初登場「性格システム」!!

主人公であるキミの性格は全部でなんと30種類以上!
不思議な声の問いかけに答え、「最後の質問」を乗り越えて
自分がどういう人なのかを知ることになるぞ。
つまり、キミ自身の性格が勇者の性格を決めるのだ!!



モンスター達の個性あふれるアニメーション!!



ともに旅するこころ強い仲間達!!

仲間達には全部で8種類の職業があり転職も可能だ。
ルイーダの酒場でどんな仲間と旅立つかはキミ次第。
仲間達にもそれぞれ個性的な「性格」があり、
その性格によって成長の度合が変わってくるぞ。
個性あふれる仲間達と、いざ出発!!





前半ステージの重要ポイントを徹底解説！

はるかぜ戦隊Vフォース



シミュレーション **はるかぜ戦隊Vフォース**
ビング
PS 11月15日発売予定
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

60分を超えるアニメでストーリーが進む『～Vフォース』。シンプルなシステムのゲーム部分のポイントを解説しよう。

敵ユニットの特徴をつかんで効果的な戦略を考えよう

このゲームのポイントは、各兵器ユニットの特徴をつかんで効果的な攻撃を行うことだ。ユニットは3種類なので、どんな攻撃兵器が有効なのかはワリとカンタンに判別できる。また各ステージによって、配置された味方のユニットをどう使うかというのもポイントのひとつ。詳しくは各ステージごとに解説するが、味方ユニットが対地、対空、対艦のどの攻撃力に優れているか確認すれば、攻撃対象は自ずと決まってくるハズだ。

武器選択は超重要 うまく使いこなそう

ステージに入る前の重要なポイントが装備の選択。特殊なステージを除いては、4人のメインキャラの機体の装備は各ステージごとに選択可能だ。選択のポイントとなるのはモチロンそのステージに登場する敵ユニットの構成だ。飛行ユニットしか登場しないステージでは、対地ミサイルや対艦レーザー兵器などは必要がない。

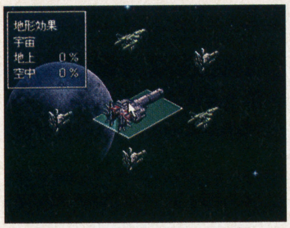
ただし、3種類のユニットがそれなりのバランスで登場してくるのが敵の構成の基本。そこで4人のうち2人くらいは全ユニットに対する装備をしておこう。

また、同じ攻撃目的の兵器にもいくつか種類があるが、弾数が多くても威力の弱い兵器は役に立たないこともあるので注意しよう。

常に補給を考えた戦略が必要になる

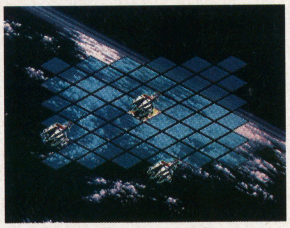
戦闘を進めるうえで重要になってくるのが補給の問題だ。威力の高い兵器ほど弾数が少ないのがこのゲームの武器の基本。実際このへんのバランスは、良くできている。というワケで補給は欠かせなくなっているが、弾薬は味方の戦艦ユニットでしか補給できない。実際の戦闘区域と戦艦との距離が離れすぎていると移動にターンを消費し、近すぎると敵の攻撃を受ける。この戦艦ユニットの動かし方については、必要なときに各ステージごとに解説する。

戦艦ユニット



⬆弾薬などの補給が行える戦艦ユニット。複数回の攻撃が可能だ

飛行ユニット



⬆機動力に優れている飛行ユニット。地上からの攻撃に弱い面も…

地上ユニット



⬆地上ユニットは戦車と軽車両。対空攻撃力が高いのが特徴である

バランスも重要だ



⬆対地、対空、対艦それぞれの攻撃力のバランスが重要な局面も…

場面に合わせて選ぶ



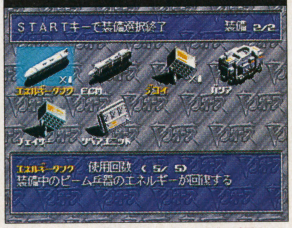
⬆ステージの敵ユニットの構成を確認したうえで最適の装備を

補給艦と連携



⬆弾薬の補給は補給艦頼り。敵から守りつつ、戦闘区域に配置する

レーザーの弾切れも



⬆レーザー兵器のエネルギー切れも「エネルギータンク」で回復可

オプションで回復



⬆機体のダメージ補修にはオプションの「リペアユニット」を使う

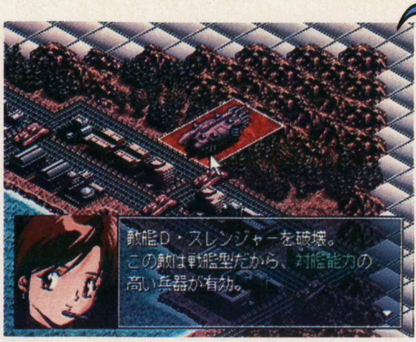
POINT ATTACK
ポイントアタック

序盤のステージはレベルアップ中心 メインキャラのユニットで敵を倒せ!

それでは前半ステージの攻略に入ろう。まず序盤のステージで重要なことはメインキャラ4人のレベルアップ。このゲームでは敵ユニットに攻撃すると経験値が得られるようになっている。またユニットを撃破したときのほうが、単にダメージを与えたときより経験値が高いので、なるべくメインキャラのユニットでトドメを刺そう。

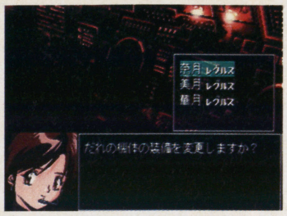
先にも述べたが、各ステージに入る前に作戦内容と敵ユニットの情報を確認するのが基本中の基本。

作戦内容を確認しよう

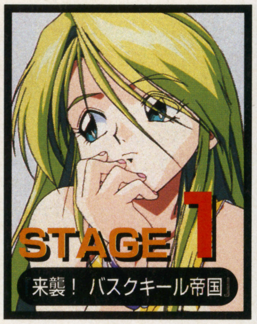


機体の装備画面に入る前に必ず作戦内容と敵ユニットの構成を確認しよう

機体の装備は必ず変更



ステージに入る前に作戦内容を確認し、敵に合わせた装備をする



このステージは敵ユニットの数が少ないので、ほとんどの敵を奈月と雪菜のユニットで倒そう。特に敵の飛行ユニット3機は雪菜のためにとっておく。雪菜のレベルではミサイルの一撃では倒せないのだが、2度目の攻撃にミサイルを使うと弾数が足りなくなる。トドメを刺すにはバルカンで十分。対地敵地上ユニットに対しても、対地ミサイルが3発あるので使い切ろう。それでも残っている敵には味方ユニットでトドメを刺せばOK。

雪菜のレベルを上げろ!



次のステージに雪菜は登場しないので、ここでレベルを上げよう

1機ずつ倒していこう



敵戦闘機を3機同時に相手にするのはツライ。1機ずつ倒していく



このステージから最新鋭の飛行ユニット「レグルス」が登場。装備を選択できるようになる。奈月は対空兵器中心。華月と美月にはバランス良く装備させよう。モチロン構成さえこの通りなら、誰にどの装備をさせるかはアナタの好みだが…。さて、このステージの目標は敵戦艦の破壊。とはいっても一直線に敵を目指すのは不可。キャラのレベルアップのために、他のユニットをすべて倒してから戦艦を倒そう。また味方の戦艦も登場し、補給も可能になっている。

最新鋭機で出撃!



最新鋭機レグルス登場。しばらくはこの機体でプレイすることに

初期配置・増援

■初期配置

味方	飛行ユニット×6
	戦艦ユニット×1
敵	地上ユニット×7
	飛行ユニット×8
	戦艦ユニット×1

■増援

味方	地上ユニット×4
敵	なし

レベルアップを中心に

このステージでも、登場する3人のメインキャラをレベルアップさせたい。まず機動力の高い敵飛行ユニットが最初の目標。敵の地上部隊はある程度は味方ユニットに任せてもいい。3人のうち1人の対空装備を強化させるのはこのためだ。飛行ユニットを全滅させたら地上ユニットを倒す。対地ミサイルは最低2人には用意させよう。敵の戦艦ユニットは、対艦ミサイルさえ用意しておけば大丈夫。とはいっても2回連続で攻撃してくるので、ダメージを受けていない状態で攻撃するのが基本だ。

敵戦艦は意外とモロイ



敵戦艦は意外と簡単に倒せる。周りの敵を全滅させてから倒そう

メインキャラをレベルアップ



あくまでもメインキャラ4人のユニットで敵を倒すようにしよう

味方はオトリにしても可



敵に囲まれている味方機。救出は難しいのでオトリにしてもイイ

ワンポイントアドバイス♡

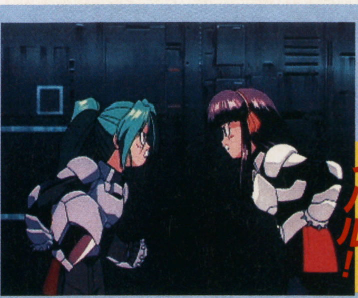
キャラに合わせた装備ってイイかも



このゲームのウリは、なんといってもアニメーション。このアニメで描かれるストーリーに感情移入すればするほど、ゲーム部分の面白さが生きてくるというもの。そこでメインキャラ4人の機体の装備も、イメージに合わせた決定をしてはどうだろうか…。

主人公とそのライバル、奈月と雪菜のイメージはやはりエースパイロット。敵の戦闘機とドッグファイトをやるのがエースの役目だ。装備はモチロン対飛行ユニット用の兵器で固める。地上や戦艦への攻撃はお姉サマがたにまかせてしまうのもイイんじゃない。

2人はライバル!



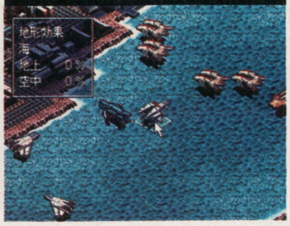
主役はヤッパリこの2人。気に入った方をキミの心のヒロインに

敵の数が増えるステージ3からは味方ユニットを十分に活用しよう

さて、ステージ3からは敵ユニットの数が増えてくる。このステージで初めてゲームオーバーしてしまうヒトもいるかも。ステージごとの特徴が強くなってくるのもこのあたりからなので、そのステージに合わせた戦略が必要になる。

またステージ5からは宇宙空間や惑星上での戦闘になる。装備の内容も違ってくるので注意しよう。とにかくポイントさえ押さえてしまえば、ステージごとの違いを楽しみながらプレイできるハズだ。

敵がザクザク出てくる



⬆このあたりから敵の飛行ユニットがザクザク出てくる。キツイぜ

弾数より威力で選ぶ

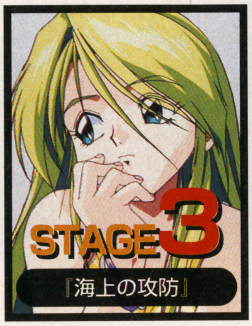


⬆数多くの敵を相手にするには一撃必殺が基本。武器は威力で選ぶ

味方のユニットを有効利用



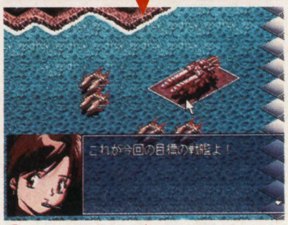
⬆味方のユニットも戦力にしないとつらくなってくる。活用しよう



STAGE 3 『海上の攻防』

このステージはとにかく敵の飛行ユニットが多い。これを片づけるのが先決だ。画面左にいる味方の地上ユニットが攻撃されるので、全滅させられる前にできるだけ敵にもダメージを与えておこう。また敵の地上ユニットが生き残った場合を考え、対地ミサイルを1人のキャラには装備させておこう。

コイツを仕とめろ！



⬆コイツを倒せばイイのだが、やはり他の敵はすべて倒しておこう

初期配置・増援

■初期配置
- 味方　地上ユニット×4　飛行ユニット×5　戦艦ユニット×2
- 敵　地上ユニット×4　飛行ユニット×10　戦艦ユニット×1

■増援
- 味方　なし
- 敵　飛行ユニット×7

補給艦を敵から守れ

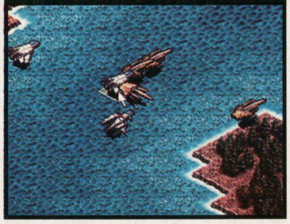
このステージで注意したいのが画面中央の上方にいる味方戦艦ユニット「クロモス」。敵の攻撃目標にされやすいので、とりあえず下がっておく方がいいかも。このステージでは何度も補給が必要になるので、2隻の戦艦ユニットをうまく活用したい。敵の飛行ユニットが味方の地上ユニットに集中攻撃を始めたら、クロモスはある程度は戦闘区域に近づけても大丈夫だ。攻撃力の高いミサイルを補給しながらバンバン敵飛行ユニットを片づけていこう。飛行ユニットさえ片づけばあとはカンタンだ。

補給なしでは戦えない



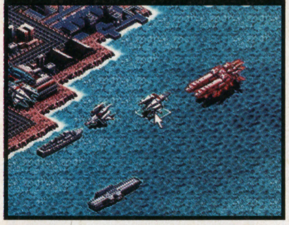
⬆敵の飛行ユニットがやたら多いので、ガンガン補給して戦うべし

雪菜を狙われたらOUT

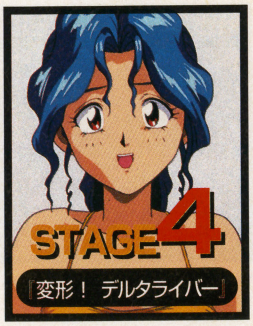


⬆雪菜だけレグルスに乗っていない。2度も攻撃を受けるとOUT

敵戦艦を引きつけろ！



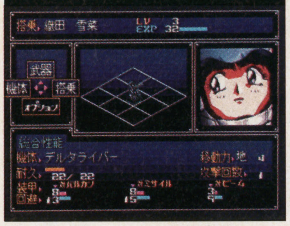
⬆飛行ユニットを片づければ補給艦を前に出せる。引きつけて叩け



STAGE 4 『変形！ デルタライバー』

このステージでは奈月と雪菜を生き延びさせるのがポイント。この2人はこのステージでは戦力にならないのでかなりツライものがある。味方のユニットは地上部隊も含めて十分に活用しよう。華月と美月のレグルスには対地、対空、対艦をバランス良く装備させる。味方の飛行ユニット「エンキュリー」は防御力が弱いので、必ずレグルスと一緒に行動させよう。エンキュリーでダメージを与え、レグルスでトドメを刺すのが理想だ。

敵と戦うにはチトつらい



⬆デルタライバーの攻撃力では敵とは戦えない。とりあえずガマン

初期配置・増援

■初期配置
- 味方　地上ユニット×6　飛行ユニット×4　戦艦ユニット×2
- 敵　地上ユニット×11　飛行ユニット×11　戦艦ユニット×1

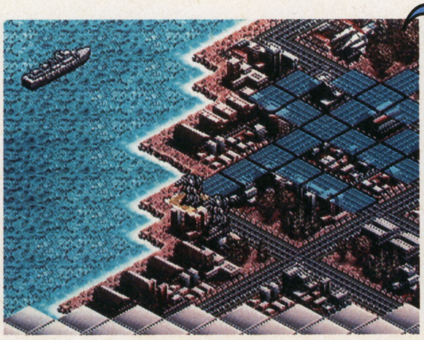
■増援
- 味方　なし
- 敵　なし

最初はひたすら逃げ

とにかく奈月と雪菜の「デルタライバー」は役に立たない。画面右上の補給基地を目指すことになるが、いきなり向かうと敵飛行ユニットにやられてゲームオーバーになりかねない。

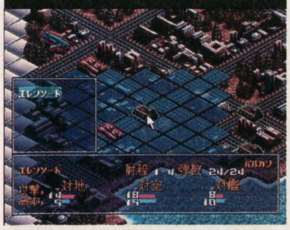
まずは画面下方に向かって「逃げ」だ。そのうち飛行ユニットが移動するので、それから補給基地へ向かおう。敵の地上ユニットは集中攻撃されなければなんとか倒せる。画面左サイドの飛行ユニットがこちらまでやってきても、基地に入っていれば、回復しながら戦えるので心配ない。敵飛行ユニットさえ倒せばあとはラクだ。

このへんまで逃げろ



⬅画面下のこの位置まで逃げよう。敵の飛行ユニットがいなくなったら移動

地上ユニットをうまく使え



⬆左サイドの地上部隊は敵の標的になる。やられる前に攻撃しよう

ワンポイントアドバイス

宇宙へ行く前の装備のポイント



ステージ4をクリアするといよいよ舞台は宇宙へと移る。このときレグルスの装備を強化することになるのだが、攻撃力、機動力、防御力の3つのタイプから選択することになる。このゲームでは、ハッキリいって攻撃を受ける前に敵を倒した方がイイ。ここでは強力な武器を選択できる攻撃力の強化を迷わず選ぼう。機動力タイプは防御が弱くなるのでオススメできない。

攻撃力を選ぶと



⬆攻撃力強化を選ぶと強力な武器を装備できる。これがオススメだ

その他を選ぶと



⬆その他の場合、対地ミサイルがないといったハンデになることも



このステージは宇宙空間での戦闘だ。敵は飛行ユニットしか登場しないので、装備は対空兵器だけでOK。ただしミサイルと「GGRサンダー」というレーザー兵器を両方装備するようにしよう。またレーザーのエネルギーの補充に備えてオプションの「エネルギータンク」も用意しておこう。もちろん「リペアユニット」も必需品。

初期配置・増援

■初期配置
- 味方　飛行ユニット×8
- 　　　戦艦ユニット×1
- 敵　　飛行ユニット×10

■増援
- 味方　なし
- 敵　　飛行ユニット×10

味方の戦艦を救え！



⬆味方の戦艦がピンチ。速攻で助けよ

武器の使い分けが重要

このステージでは敵は飛行ユニットだけだが、数が多いのが難点だ。味方のユニットを十分に機能させたい。左の写真で説明してあるが、敵の2種類の飛行ユニットには武器との相性がある。攻撃兵器の選択を間違えると、ほとんどダメージを与えられないので注意しよう。このステージで頼りになる味方ユニットは、小型衛星のようなタイプの「エフィスLBT」だ。レーザーを装備しているので、敵の「ルカス・デフィ」はコイツである程度片づけよう。円盤タイプはレグルスのミサイルで倒せ！

武器選択がポイント



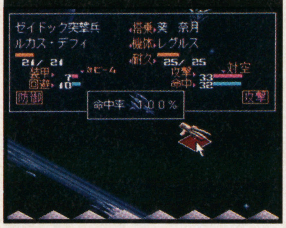
⬆このステージでは対空ミサイルと対空レーザーだけで装備はOK

コイツにはミサイルで

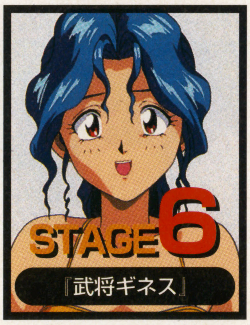


⬆この円盤タイプの飛行ユニットには、ミサイル攻撃が良く効くぞ

コイツにはレーザーで



⬆こちらのタイプにはレーザーがバリバリ効く効く。一撃で倒せる



このステージでは、敵戦艦にダメージを与えるのと同時に味方の基地を守らなければならない。ある程度ターンが進むと敵の戦艦が基地まで進出してくるので、先に味方の戦艦ユニットを基地まで前進させよう。敵の飛行ユニットが基地に近づいてくるのは問題ない。

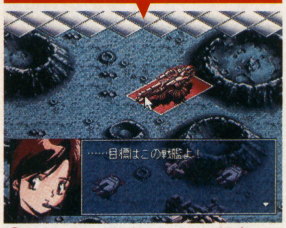
やっかいなのは敵の地上ユニット。かなり高い対空攻撃力を持っているので、集中攻撃を受けるとレグルスでもカンタンに撃破されてしまう。基地などの構造物には入れないので無視していく手もある。あえて戦闘するなら、ある程度のダメージは覚悟しておこう。

初期配置・増援

■初期配置
- 味方　飛行ユニット×7
- 　　　戦艦ユニット×1
- 敵　　地上ユニット×7
- 　　　飛行ユニット×10
- 　　　戦艦ユニット×1

■増援
- 味方　なし
- 敵　　なし

敵戦艦を沈めろ！



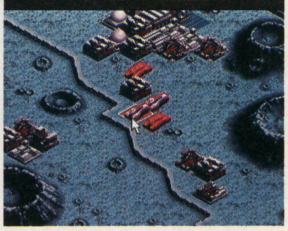
⬆結構ゴツイ戦艦だ。ある程度のダメージを与えると逃げて行くぞ

地上ユニットに注意！

敵の飛行ユニットもそこそこ多く、加えて地上ユニットがやっかいなこのステージ。それなりの苦戦は覚悟しておこう。地上ユニットについては無視するのも手だ。構造物を利用して攻撃を避け、さっさと味方の基地まで進出してしまうのだ。

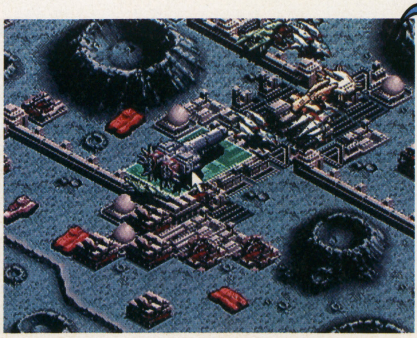
敵地上ユニットが追ってきたら、味方の戦艦ユニットで攻撃できる。とはいっても完全に無視するのも多少シンドイ。レグルス1機は対地攻撃用の装備をさせておくのもイイ。その場合はオプションの「リペアユニット」を2つ装備して敵からのダメージに備えよう。

コイツらは無視せよ



⬆無視すれば良いが、最低1人には対地ミサイルを装備させよう

この位置で基地を守れ



⬆ステージの中央付近にある基地に敵が接近するとOUT。戦艦で守るべし

グラビディの町までのポイント攻略に実戦データを公開!!

連続攻略第2回



人気のタクティカルRPGを追っていく今回の攻略では、前号に引き続きグラビディの町までをポイントアタック。さらには、攻略範囲以外でも役立つ、味方と敵のスキルを中心にしたデータもまとめて公開する。

RPG **リグロード サーガ2**
セガ
SS
11月8日発売予定
5800円
バックアップメモリー対応(110ブロック)

RIGLORD SAGA 2

魔導国家カダールで広がる物語

前回の攻略ではリグロードから始まり、ヤマタイを経てカダールと、3つの大陸を舞台に物語は進行していった。今回はその続きからで、カダールのみの攻略となる。範囲こそ短く感じるかもしれないが、敵の本拠地だけあって難所ぞろい。また、物語の謎もだんだんと解け、ゲームもますます盛り上がってくるぞ。左のチャートにある番号は、以下の見出しに対応しているので参照のこと。

シナリオチャート

この順番でゲームを進めよう。

① 港町ポポロン
② アレクトリア大図書館
③ ハイランドの山道
④ ハイランドの町
⑤ 7人委員会の塔
⑥ 港町ポポロン
⑦ アレクトリア大図書館
⑧ 地下通路
⑨ グラビディの町

■カダール大陸■ MAP

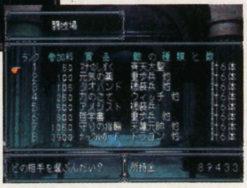


① 港町ポポロン
新たなる旅立ちの目的が見えてくる

仲間たちと出会い、7人委員会の野望を阻止するため、新たなる旅立ちの決意を固める。ディアーネと別れてしまうが、町を出るとアンジェが仲間に加わる。



この町で装備を整えておくといい。アスカには「十六夜刀」などを装備させておくのがオススメ



闘技場もあるので、ここで仲間に加わるアンジェ用に「哲学書」をゲットしておくといいだろう

② アレクトリア大図書館
これから先の情報を収集する

パーティは7人委員会の塔を目指すことになるが、アンジェがその前にアレクトリア大図書館にいる父親に会っておきたいという。結局、父親とはケンカ別れしてしまうが、書物庫に行けば、これから先の簡単な情報を得られる。もれなくチェックしておこう。

イクシーズとは…?



館長室の右側にある書物庫には、カダールの歴史にまつわる文献がズラリ

③ ハイランドの山道
塔へと続く山道に再びチャレンジ

7人委員会の塔へと続く山道は、たくさんの獣たちが襲いかかってくるが、パーティの人数も2人から6人に増えているので、余裕を持って挑めるはず。かといって、バラバラで戦っているとやられることも。特に道の狭くなっているところなどでは、あわてて進みがちになってしまうのに注意。ここでは待ちのスタイルで戦っていこう。

川の向こうを目指せ



川の向こう岸にある出口を目指しいくと、以前とは進行ルートが違っている

あやしい木を調べる



ここに立っているあやしい木の前で「調べる」。木を押し倒して、丸太橋のできあがり



丸太橋を渡るときは、集中攻撃を受けやすい。カウンターで対処しよう



POINT ATTACK
ポイントアタック

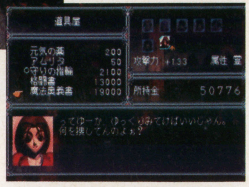
宿敵！ガルザード将軍との対決!!

④ハイランドの町
決戦にそなえて装備を調える

7人委員会の塔のふもとにひっそりとたたずむハイランドの町。敵のお膝元だけあり、たいした情報は得られないが、お店にはそれなりの武器防具が並んでいる。



山道を抜けて北に進むと見えてくる町がハイランド。ここからさらに北には塔がそびえ立っている



塔での激しい戦いにそなえ、できるかぎり最高の武器防具を買いそろえておくのが良策

⑤7人委員会の塔
さすがに手ごわい今回のヤマ場!!

敵の本拠地だけあって、これまで以上の激戦は必至。出現する敵も強いうえ、ターンごとに転送装置（破壊不能）から増援兵が出現する。さらには、頭上からの遠距離攻撃も。ピンチになったらすぐさま退却したほうがいいだろう。

狭い通路へは少数精鋭で挑め

最深部へと進むには狭い階段を上がっていかなければならない。地形の影響を受けない飛行キャラや、移動力の上がるアイテムを装備させたキャラなどで、スムーズに進める突撃隊を編成して進め。

突撃に向くキャラ

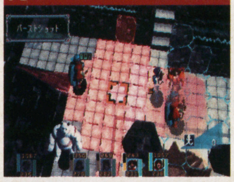


アスカやカムイに移動力の上がるアクセサリーを装備してやれば、この難関も突破しやすくなる

残りのキャラは後方の敵を倒せ

残りのキャラは、先に進んだキャラの後方を固めておく。階段の下あたりで保護シールドを張ってカウンターを待ち、後方の敵を倒すことに専念させる。くれぐれも部屋の端には行かないように。

待ちパターンはコレ



保護シールドの中でカウンターを使って、敵に対処しつつ、余裕をみて、バーストショットで攻撃

ボスルームではムダに戦わない

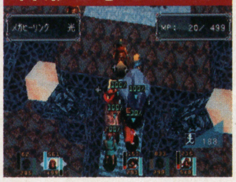
ガルザードのいる部屋でも、5ヵ所から増援兵が現れ、やはりキリがない。ガルザードを倒すことのみに専念しよう。

少しでも敵を減らす



増援兵の現れる地点をブロックでふさいでおけば、4ターンの間だけでも、後方からは襲われない

陣形を考えてみる



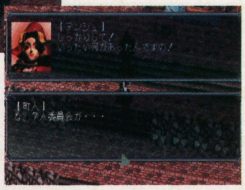
いつでもパーティの体力を回復できるよう、ラスティは最後方、アンジェは中央に配置しよう

⑥港町ポポロン
7人委員会により壊滅させられた町

ガルザードを倒しても、7人委員会のことはわからないまま。とりあえず、港町ポポロンへと戻っていくミュウたちだったが…。



港町ポポロンへはハイランドの山道をこえて、来た通りのルートで戻れるようになっている



すでに町は壊滅しており、情報はもちろん、目的の船も得ることはできないというありさまに

⑦アレクトリア大図書館
地下閲覧室の入口を探そう

新たなる交通手段を求めて、アレクトリア大図書館へと戻るが、なぜか館長の姿が見当たらない。そこで、部屋を調べてみると…？



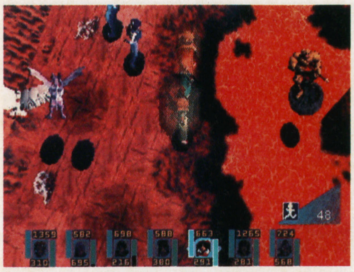
館長室の本棚の下には、秘密の地下閲覧室へと進む階段が隠されている。ここへ入ると…



地下閲覧室へと進むと、さまざまな情報だけでなく、役に立つアイテムも入手することができる

⑧地下通路
マグマに落ちると一巻の終わり

地下閲覧室の奥の入口から、さらに地下の通路へと進めるが、そこでも多数の敵と戦闘になる。また、危険なマグマが一帯に広がり、陸地もまばらにしかない。空から行くか、橋でもかけない限りは、先へは進めなさそうだが…。

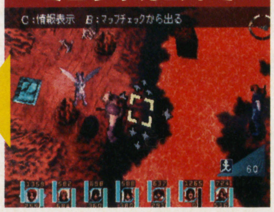


まずは向かってくる敵を倒しておく。陸沿いで弾き返しなどを使うとラク

青いパネルに乗り橋をかける仕掛け

飛べないキャラを向こう岸へと渡らせるには、飛行キャラにつかまらせて運んでいくか、左の連続写真のように、仕掛けを作動させ、橋をかけてやる必要がある。

ミュウやカムイで



まずは、飛行キャラを使って向こう岸へと渡り、青いパネルの上まで持っていってやろう

敵を倒しながら進む



すると、橋がかかるので、地上キャラも渡れるようになる。慎重にやればカンタン

⑨グラビディの町
忘れてはいけない貴重な情報の宝庫

訪れる人も絶えてしまい、その存在すらも忘れられた町。地下通路を抜けて、南に進むと見えてくる。ここでは、これから訪れる先々の貴重な情報が得られるぞ。

物知りぞろいなのだ



町の人々はなぜか、物知りばかり。何度も聞き込めば、戦闘のコツを教えてくれることも

中盤までに覚えるスキルと技リスト

各キャラは、経験を重ねることで、それぞれのスキルに応じた技を覚えていき、その総数は400種以上にも及ぶ。ここでは、それらのなかでも中盤までに覚えるスキルと技のデータをすべて公開するぞ。

使いやすい技を探してみよう

技の種類は豊富にあるが、いったいどれを使えばいいのかと悩むこともしばしば。これらは状況によって使い分けるようにしよう。例えば、多くの敵に囲まれたときは、効果範囲の広い技から使う。また、敵によっては苦手な属性を探して使うのもいいだろう。それすら面倒なときは、使用レベルの高い技から使っていくだけでも結構使える。いろいろと試してみるのが良策なのだ。

特殊能力がある



⇧風の属性の技には、敵を吹き飛ばす性質があり、奈落の底へと送って、一発で倒せる

効果範囲が広い



⇧バーストショットのように地形にかかわらず広範囲を攻撃できる技などは使いやすい

剣の技

剣によるストレートな攻撃手段で、ミュウのみが使いこなせる。ただし、竜に変化すると使えなくなる。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
ストライク	敵1体を鋭く突いて敵を攻撃する。	—	1	1	0	0	敵1体・貫通なし	1
スラッシュ	剣を振るって、円形の衝撃波で敵を攻撃する。	—	2	3	2	0	円形・貫通なし	1
ドライブ	ダッシュしながら、素早い突きを繰り出す。	光	4	6	1	0	直線・壁以外貫通	2
メガスラッシュ	剣を振るって、強力な円形の衝撃波で攻撃する。	雷	6	8	4	0	円形・壁以外貫通	2
クラッシュ	同時に3本の衝撃波を繰り出して敵を攻撃する。	霊	8	10	2	0	3本直線・貫通なし	2

竜の技

竜に変化したミュウのみが使えるスキルで、剣の技よりも使う機会が多い。攻撃以外のコマンドもアリ。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
竜変化	竜に変化する。HPが半分以下になると人間に戻る。	—	1	1	0	0	自分のみ	—
上昇	上昇して上空飛行に移る。	—	1	1	3	0	自分のみ	—
下降	下降して低空飛行に移る。	—	1	1	0	0	自分のみ	—
つかむ	上空飛行時に、敵や味方を3ターンの間、つかめる。	—	2	2	0	0	対象1体・壁以外貫通	1
放す	つかんだキャラを落とす。敵のみダメージを与える。	—	2	2	0	0	対象1体・壁以外貫通	1
ウインド	敵1体を後方に吹き飛ばす。	風	1	1	0	0	敵1体・貫通なし	2
ストーム	敵の集団を後方に吹き飛ばす。	風	5	6	2	0	3本直線・貫通なし	2

忍道

イガの忍者であるアスカのみが使いこなせるスキル。地上の敵に対して、強力無比な技が揃っている。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
斬る	手持ちの刀で、敵1体を鋭く斬り付けて攻撃する。	—	1	1	0	0	敵1体・貫通なし	1
円空斬	円を描く太刀筋で、同時に3体の敵を斬り付ける。	風	2	3	0	0	円形・貫通なし	2
烈風斬	風の衝撃波で敵を切り裂き、吹き飛ばす。	風	5	7	2	0	3本直線・貫通なし	2
投げ	敵1体を投げ飛ばしてダメージを与える。	—	9	10	0	0	敵1体・貫通なし	1
地裂拳	大地を使って増幅した衝撃波を敵に与える。	地	12	13	2	0	3本直線・全て貫通	2

弓の技

シラナミとナズナの2人が使える弓矢による攻撃。威力こそ低めだが、遠距離まで届き、使いやすい。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
アローショット	弓矢で敵1体を射抜く技。	風	1	1	0	0	敵1体・貫通なし	4
スパイラルアロー	敵を貫通する矢を放って攻撃する。	地	2	3	1	0	敵1体・壁以外貫通	3
バーストショット	放った火薬矢が落下した地点で爆発する。	—	4	5	3	0	爆弾・壁以外貫通	3〜3
マルチショット	弓矢を3本同時に放ち、複数の敵を攻撃する。	—	5	6	2	0	3本直線・貫通なし	3
マルチアロー	勢いよく放った3本の弓矢が敵を貫く。	星	13	14	2	0	3本直線・壁以外貫通	3

盗みの技

盗賊であるシラナミのみが使える特技。お金はもちろん、敵の体力や、持っている技までも盗み出す。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
金を盗む	敵からお金を盗み出す。	—	1	1	0	0	敵1体・貫通なし	3
アイテム盗む	敵からアイテムを盗み出してしまえる。	—	2	2	0	0	敵1体・貫通なし	3
技を盗む	敵の持つ技を盗み取り、自分や仲間の技とする。	—	3	3	0	0	敵1体・貫通なし	3
HP盗む	敵のHPを盗み取り、自分のHPとする。	霊	6	8	1	0	敵1体・貫通なし	4
金貨攻撃	お金を投げて攻撃する。ダメージ量は金額による。	—	10	12	2	0	敵1体・壁以外貫通	3

精霊呪法

大自然の精霊の力を借りて技を出せるスキルで、熊や鷹にも変身できる。カムイのみが使いこなせる。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
上昇	上昇して上空飛行に移る。	—	1	1	0	0	自分のみ	—
鳥の精霊	鳥に変化する。	—	1	1	0	0	自分のみ	—
木精の誘い	木霊の力で、敵に強烈な眠気をもよおさせる。	精	1	2	4	0	円形・壁以外貫通	2
熊の精霊	熊に変化する。	—	3	3	0	0	自分のみ	—
雷撃	雷の精霊を宿し、敵1体に向かって電撃を放つ。	雷	4	5	0	0	敵1体・壁以外貫通	3
風の助け	風の精霊の力を借りて、物を押すことができる。	風	9	10	1	0	3本直線・貫通なし	2

ATTACK POINT

ポイントアタック

鳥の技

カムイが鳥に変化したときに使える技のスキルで、「上昇」「つかむ」など、竜の技と似ている。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
上昇	上昇して上空飛行に移る。	—	1	1	3	0	自分のみ	—
下降	下降して低空飛行に移る。	—	1	1	1	0	自分のみ	—
つかむ	上空飛行時に、敵や味方を3ターンの間、つかめる。	—	2	2	0	0	敵1体・壁以外貫通	1
放す	つかんだキャラを落とす。敵のみダメージを与える。	星	2	2	0	0	敵1体・壁以外貫通	1
ダイブアタック	大空に舞い上がり、敵目がけて飛び込む。	—	4	6	0	0	敵1体・貫通なし	2
ソニックダイブ	敵を飛び越えつつ、衝撃波で攻撃する。	星	7	9	1	0	直線・壁以外貫通	2

熊の技

カムイが熊に変化したときに使える技のスキルで、どれも熊らしく、攻撃力は高めとなっている。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
パンチ	力任せに敵を殴りつける。	—	1	1	0	0	敵1体・貫通なし	1
スタンプ	飛び跳ねた振動で周囲の敵にダメージを与える。	星	1	3	4	0	円形・壁以外貫通	2
キルクロー	鋭い爪を振りかざして敵を攻撃する。	風	2	3	0	0	敵1体・貫通なし	2
体当たり	体当たりをして、敵1体をはじき飛ばす。	—	7	8	1	0	敵1体・貫通なし	2
ボムスロー	投げつけた岩が爆裂して、周囲にダメージを与える。	地	11	12	3	0	直線・壁以外貫通	4〜2

司書武闘法

武闘司書官のアンジュのみが使えるスキルで、本による直接攻撃と、豊富な知識による魔法が使える。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
回復呪文	近くにいる味方のHPを100ポイント回復する。	光	1	1	0	20	爆弾扱い・壁以外貫通	3〜1
炎呪文	本から炎が吹き出し、敵にダメージを与える。	火	1	1	0	17	敵1体・貫通なし	2
治癒呪文	味方1人のステータス異常を回復させる。	精	1	2	0	22	敵1体・壁以外貫通	1
巨人の腕	本から巨大な腕が出現し、敵を叩き潰す。	霊	3	4	3	0	爆弾扱い・壁以外貫通	3〜2
風呪文	本から竜巻が吹き出し、敵を後方に吹き飛ばす。	風	6	7	2	31	3本直線・貫通なし	2

攻撃魔法

いわずと知れた攻撃にかかわる呪文スキルで、ラスティなどが使える。MPの残りには注意すること。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
ファイアボール	炎の塊を敵に投げつけて攻撃する。	火	1	1	0	17	敵1体・貫通なし	2
サンダー	電撃を放ち、前方の敵を攻撃する。	雷	2	2	0	22	直線・壁以外貫通	2
フリージング	冷気で敵を攻撃して、1/2の確率で凍結させる。	水	3	3	0	24	3本直線・貫通なし	2
ファイアブラスト	鳥の姿を形どった炎が敵に襲いかかる。	火	4	5	0	28	円形・貫通なし	3
フリーズブラスト	ヒョウを使った攻撃で、1/4の確率で凍結させる。	水	6	7	0	43	3本直線・壁以外貫通	3

神聖魔法

パーティになくてはならない回復系の呪文で、ラスティなどが使える。なかには、敵を攻撃するものも。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
ヒーリング	味方1人のHPを100ポイント回復する。	光	1	1	0	10	味方1体・壁以外貫通	2
ホーリーキュア	味方1人のステータス異常を回復する。	霊	1	1	0	14	味方1体・壁以外貫通	2
リバースキュア	死んだ仲間1人の魂を呼び戻して生き返らせる。	霊	2	3	0	50	味方1体・壁以外貫通	0
メガヒーリング	範囲内の味方のHPを200ポイント回復する。	霊	5	6	0	20	3本直線・壁以外貫通	3
ホーリーレイ	ビーム状の聖なる光で敵を攻撃する。	光	8	9	0	45	直線・壁以外貫通	4

特殊魔法

ミュウやナズナなどが使える呪文スキル。使いどころさえ覚えてしまえば、こっちのもの。

名称	解説	属性	使用レベル	ひらめくレベル	消費行動力	消費MP	効果範囲	射程
アースモール	4ターンの間、地面を盛り上げる。	地	1	1	0	15	対地面・壁以外貫通	4
保護シールド	敵の直接攻撃をやわらげるバリアを周囲に張る。	—	1	1	0	20	対地面・壁以外貫通	3
ルースモーア	4ターンの間、地面を掘り下げる。	地	2	2	0	15	対地面・壁以外貫通	4
スモール	敵1体を小さくして、攻撃力などを下げる。	地	2	3	0	13	敵1体・壁以外貫通	3
ブロック	移動不可能なブロックを9個まで作りだす。	地	3	4	0	25	対地面・貫通なし	3

防御スキルは全員共通となる

攻撃スキルと違って、防御スキルは全員共通のものを覚えていく。どれを選んでも行動力もMPも消費しないので、することがないときは、防御を選んでおくといい。

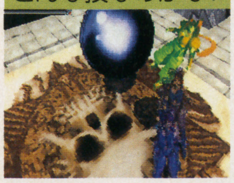
■全員が覚える防御スキル

名称	解説	使用レベル	ひらめくレベル
防御	守りを固めて、ダメージを1/4まで軽減させる。	1	1
身構える	はじき飛ばし系のダメージを1/2に軽減させる。	2	3
カウンター	3射程内の攻撃に反撃。ダメージは1/2となる。	3	5
パワー吸収	3/4の確立で、ダメージ分のHPを回復できる。	5	7
休息	休憩することで、最大HPの10%を回復できる。	8	10

「砲術」なんてスキルもある

表には掲載していないが、他にも「砲術」というスキルがあり、火薬を使うことで、複数の敵に大ダメージを与えられるらしい。

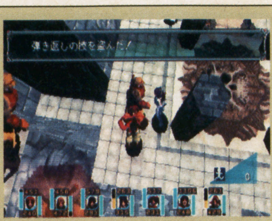
こんな技なのかな?



⬆敵の機装兵なんかも、大筒の技を使っていたけど、盗んでも使えるキャラがまだいないのでは?

ゲーム中盤までのモンスターリスト

敵を知り己を知れば百戦危うからず…だれしも聞き覚えのあるシミュレーションの基本だ。これまでにも「己」についてはさんざん触れてきたので、ここでは「敵」について触れてみよう。そこで、ゲームの始まりから、今回攻略したグラビディの町までに出現する24体のデータをまとめて公開するぞ。同時に使用する技も表記しておいたので、技を盗むときなどにでも役立てて欲しい。



⬆7人委員会の塔あたりで、弾き返しの技が使えれば、攻略もグンと楽になってくるだろう。

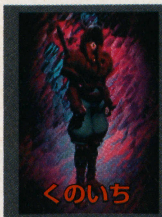
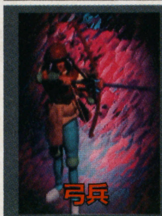
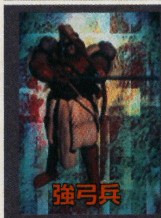
敵のもつ技を盗み出せ

シラナミの「技を盗む」コマンドを使うと、80％もの確率で、敵のもつ技を自分たちのものとできる。なかには普通に進めても覚えられない技もあるので、マメに狙っていきたい。とくにボスキャラと戦うときは、少ないチャンスを逃さないことだ。ただし、パーティの誰かがその技のスキルをもっていないと技は盗めず、盗んだときでも、必要な経験値がないと、宝の持ち腐れとなってしまう。

■表の味方■

ボスキャラを除いてさまざまな場所で出現するモンスターたちだが、初めて出会うと思われる場所のみを表記してある。進め方によっては他の場所で出会うこともあるわけだ。



モンスタービジュアル	モンスター名	初出現場所	使用スキル		
	くのいち	ヤマタイ 忍者屋敷	裏影斬	卍手裏剣	魅了
	風鬼	ヤマタイ イガの山道	ビーストダイブ	上昇	つかむ
	下忍	ヤマタイ イガの里	斬る	くぐつ	—
	カダール兵	ドラグーン 国境の関所	ストライク	—	—
	リザード	ドラグーン城 練習場	キラーパンチ	休息	—
	チャチャ	ヤマタイ ホウジョウ院	HP盗む	溶解液	弾き返し
	弓兵	ヤマタイ ホウジョウ院	ロングショット	休息	—
	破戒僧	ヤマタイ ホウジョウ院	円空斬	風呪文	—
	魔導士	ヤマタイ ホウジョウ院	ファイアボール	サンダー	—
	天狗	ヤマタイ ナズナ洞	ウィンドカッター	雷呪文	透明化
	怒鬼	ヤマタイ ナズナ洞	体当たり	気合い	—
	河童	ヤマタイ ナズナ洞	溶解液	毒の水	フリージング
	忍頭	ヤマタイ 忍者屋敷	いづな落し	山嵐	—
	上級魔導士	裏ヤマタイ ゲラン城	ファイアブラスト	フリーズブラスト	スリープ
	重歩兵	裏ヤマタイ ゲラン城	クラッシュ	カウンター	—
	上忍	裏ヤマタイ ゲラン城	地裂拳	透明化	回復呪文
	九尾の狐	ヤマタイ 結界洞	サンダーブラスト	メガヒーリング	スモール
	餓鬼	ヤマタイ 結界洞	エナジードレイン	風呪文	ストロング
	マーサ	ホウライ山 星陵郭	サンダーブラスト	メガヒーリング	練気
	鋼鬼	ヤマタイ ホウライ山	ワイルドパンチ	カウンター	—
	ワカ	ヤマタイ 五条大橋	怒りの火炎	溶解液	気合い
	天蓮元師	アレクトリア 地下通路	マジックドレイン	フレイムアロー	スタンプ
	親衛隊	7人委員会の塔 ボスルーム	マルチショット	ストロング	神速回避
	強弓兵	カダール 7人委員会の塔	マルチアロー	メガヒーリング	弾き返し
	ウィッチ	カダール 7人委員会の塔	デス・ロンド	ギガヒーリング	—
	機装兵	カダール 7人委員会の塔	大筒	縮小爆弾	カウンター
	斉天大聖	カダール ハイランドの山道	ダークウィスパー	上昇	ダイブアタック
	オビス	カダール ハイランドの山道	キュアヒーリング	ソウルブレイク	ストロング
	ガルザード	裏ヤマタイ ゲラン城	剣の舞い	フリーズブラスト	スモーラル

郵便はがき

50円

切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

11月29日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

電話番号　　　（　　）

〔キリトリ線〕

11月29日号 アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P53にあるアンケートハガキに、アンケート項目の回答を記入して、50円切手を貼ってポストまで。締切りは11月21日（必着のこと）。アンケートに協力してくれた方には、抽選でテレホンカードをプレゼントいたします。

表1 今号の記事

No.		No.	
1	表紙	24	〈攻略〉アークザラッドII
2	目次	25	〈攻略〉ルナ シルバースター ストーリー
3	TOPICS	26	〈攻略〉ダークセイバー
4	〈特集〉マリオカート64	27	〈攻略〉スーパーマリオRPG
5	〈特集〉実況パワフルプロ野球4	28	Weekly Information
6	〈特集〉天外魔境 第四の黙示録	29	FMW投稿バトルロイヤル
7	〈特集〉SUPER CAR（仮称）	30	超ウルトラ技
8	〈特集〉シャイニング ザ ホーリィアーク	31	読者ゲーム評
9	〈特集〉バーチャコップ2	32	Fair Judgment
10	〈特集〉パネルティアストーリー ～ケルンの大冒険～	33	バーチャルアイドル共和国
11	〈特集〉ロックマン8	34	NEO・GEO共和国
12	〈特集〉ドラゴンクエストIII	35	パソコン共和国
13	〈POINT ATTACK〉はるかぜ戦隊Vフォース	36	アーケード共和国
14	〈POINT ATTACK〉リグロード サーガ2	37	COMING SOON
15	〈DATA ATTACK〉エターナルメロディ	38	週刊新着情報局
16	〈DATA ATTACK〉BIO HAZARD	39	今週のリアルランキング
17	〈連載〉ときめきHot Line	40	新作ゲーム発売カレンダー
18	〈連載〉SUPER ROBOT A GO!GO! from 新スーパーロボット大戦		
19	〈連載〉OPERATION MOONGATE from 電脳戦機バーチャロン		
20	〈連載〉陰に生きる。		
21	〈連載〉桃太郎電鉄HAPPY		
22	〈連載〉トゥルーラブストーリー		
23	SPECIAL INTERVIEW 3連発 制作者たちの数ある想い		

表2 雑誌名

No.		No.	
1	PlayStation Magazine	24	Vジャンプ
2	ファミマガ64	25	マル勝ゲーム少年
3	サターンFAN	26	ゲーメスト
4	Virtual IDOL	27	ゲーメストEX
5	64（ロクヨン）	28	月刊ファミ通Bros.
6	電撃NINTENDO64	29	GAME ON!
7	スーパー64	30	ネオジオフリーク
8	電撃プレイステーション	31	LOGIN
9	HYPERプレイステーション	32	マイコンBASICマガジン
10	THE プレイステーション	33	コンプティーク
11	ファミ通PS	34	電撃王
12	セガサターンマガジン	35	コミックボンボン
13	グレートサターンZ	36	コロコロコミック
14	サターンスーパー	37	覇王マガジン
15	セガ マガジン	38	コミック電撃大王
16	TECHサターン	39	コミックビーム
17	電撃SEGA EX	40	週刊少年サンデー
18	HYPERサターン	41	週刊少年ジャンプ
19	ファミ通サターン	42	週刊少年マガジン
20	電撃G's エンジン	43	週刊少年チャンピオン
21	ファミ通		
22	じゅげむ		
23	ゲームウォーカー		

表3 機種名

No.		No.	
1	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
2	スーパーファミコン	13	3DO
3	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
4	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
5	ニンテンドウ64	16	PC9801・9821シリーズ
6	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
7	PC-FX	18	マッキントッシュ
8	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
9	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1 小学校 2 中学校
3 高等学校 4 大学
5 専門学校 6 社会人
7 その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1 男 2 女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1 1～5本 2 6～10本
3 11～20本 4 21～29本
5 30本以上

(14)あなたはゲームソフトを発売当日に買いますか？ 次の4つの中から選んでください。

1 必ず発売日に買う。
2 ソフトによるが、発売日に買うことが多い。
3 ソフトによるが、発売日に買うことはあまりない。
4 発売日にソフトを買うことはない。

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

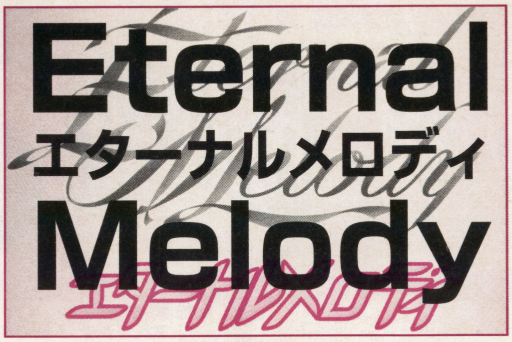
○良い例

1 [1] 4 [4] 18 [1][8]

×悪い例

1 [1] 4 [4] 18 [ ][18]

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。



Eternal Melody エターナルメロディ

ファンタジー世界が舞台の、一風変わった育成シミュレーション。自分と女の子たちを育てつつ、女の子と仲良くなってしまおうという欲張りなゲームだ。育成に恋愛に役立つデータを紹介するぞ。

シミュレーション エターナルメロディ
メディアワークス
SS 発売中 5800円 バックアップメモリー対応(46ブロック)
PS 11月22日発売予定 5800円 メモリーカード対応(2ブロック)

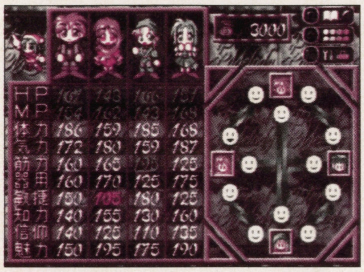
ファンタスティック育成シュミレーションを詳細データで攻略！

別世界で仲間の女の子と魔宝を探す旅をして、その道中で自らと女の子を育成していく本作。街や村ではバイトとデートができ、またスゴロク形式のダンジョンでは敵との戦闘もある。育成もただ単に育てるだけでなく、同時に女の子との仲も進展させて行かねばならない。女の子が3人いるので、そのバランスを保つのが難しいのだ。

ここでは育成の基礎となる、パラメータとスケジュールの解説、そしてキャラ別相性表を掲載。これで最初から相性バッチリだ。



こんな耳をした女の子も登場。当然仲間にすることもできる



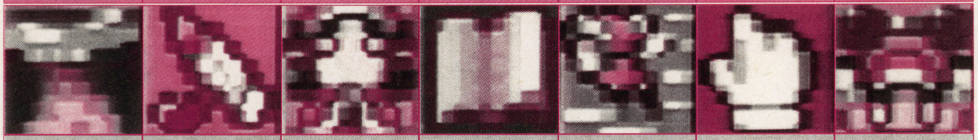
画面右にあるのが相性を表わす相関図。何度これを見ることになるか

各パラメータをしっかり把握せよ！

HP	現時点での体力を表す。一定値以下になると病気になってしまうので、注意が必要だ。	器用	手先の器用さを表している。集中力、攻撃の命中率に影響を及ぼす。
MP	現時点での気力を表す。一定値以下でノイローゼが発生してしまうので、要注意。	敏捷	動作のスピード、素早さを表している。敵の攻撃をかわす回避力に影響を及ぼす。
体力	HPの最高値を表している。この値が高ければ高いほど病気になりにくい。	知力	頭の回転の速さを表している。物理魔法の習得と効果に影響を及ぼす。
気力	MPの最高値を表している。ノイローゼを避けるためにも、上げておきたい。	信仰	信心深さを表している。神聖魔法の習得と効果に影響を及ぼす。
筋力	力の強さを表している。直接攻撃の攻撃力と防御力に影響を及ぼす。	魅力	人をひきつける力を表している。精霊魔法の習得と効果に影響を及ぼす。

POINT 1 細かく設定されているパラメータ

世界設定がファンタスティックなだけに、キャラに設定されているパラメータは、さながらRPGのステータスのように細かい。スゴロクダンジョンでの戦闘シーンは、コマンド式のRPGそのものなので、育てかたも戦士タイプにしたいなら体力、筋力をアップさせればいいといった具合になる。各パラメータの特徴を把握して、育て方にムラのないように、計画性を持って育ててあげよう。もちろん一番大事なのは愛情だけどね。



休日	おしゃれ	お祈り	勉強	ダッシュ	手作業	筋トレ
HP、MPを回復できる。回復できるのはこのコマンドのみ。回復はマメに行おう。	魅力を主に上昇させる。心情的にも女の子の魅力は、高くしてあげたいものだよね。	信仰を主に上昇させる。戦闘でのHP回復は魔法のみ。みんなが使えると安心だね。	知力を主に上昇させる。攻撃魔法を使いたいならこのコマンドを実行させよう。	敏捷を主に上昇させる。直接攻撃でも魔法でも先手必勝に間違いなしである。	器用を主に上昇させる。戦闘で確実性を求めるならこれ。力持ちでも当たらないとね。	筋力を主に上昇させる。戦士タイプにしたければ、このコマンドで鍛えよう。

POINT 2 道中のスケジュールは効率よく

7つあるスケジュールコマンドだが、休日以外のコマンドではHP、MPは下がってしまう。低下してきたら街や村で休息したり、休日コマンドでマメな回復が必要。スケジュールは道中での数日間で1種類のコマンドしか実行できないので、上げたいパラメータをハッキリさせておいたほうがいい。ただ同じスケジュールにしたほうが、相性が良くなるので効率良く組んでいこう。

POINT 3 これで完ペキ!? キャラ別相性初期値

このゲームで一番頭を悩ませるのが、各キャラ間の相性だろう。ゲームが始まってから終わるまで相性に関しては、気の休まるときがないと言っていい。それだけに、最初から相性が良いにこしたことはないはず。ここで掲載するキャラ別相性初期値表があれば、最高の相性のパーティを組むことも可能だ。相性が良ければ同じスケジュールを組んだときに、成功しやすくなる。もちろんプレイヤーの好みの女の子をそろえるのが基本だけど。最初に相性のことでヤキモキせず、快適にプレイを続けるのに役立てて欲しい。

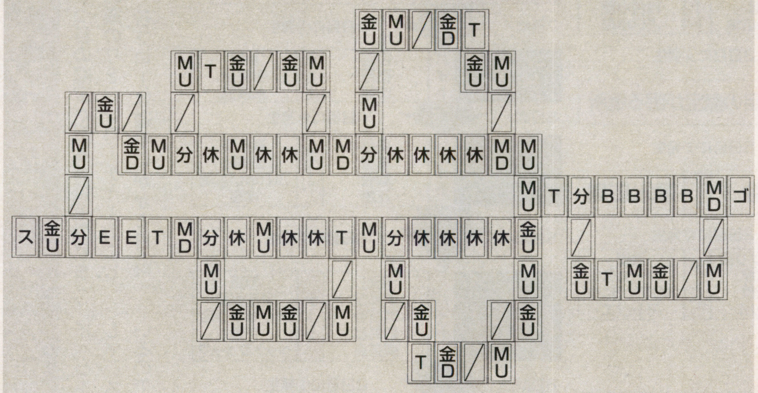
キャラ別相性初期値

	主人公	楊雲	メイヤー	カレン	アルザ	若菜	リラ	ウェンディ	キャラット	ティナ
主人公		60	60	60	60	60	60	60	60	60
楊雲	40		45	50	40	60	40	55	55	60
メイヤー	50	50		50	35	70	50	45	65	50
カレン	55	45	50		50	50	45	60	75	55
アルザ	60	30	40	65		60	30	40	70	40
若菜	65	55	60	55	65		60	55	55	50
リラ	40	45	60	40	25	50		35	40	55
ウェンディ	55	60	50	55	30	60	25		45	60
キャラット	60	45	40	70	70	55	60	55		70
ティナ	70	60	35	60	50	55	40	60	70	

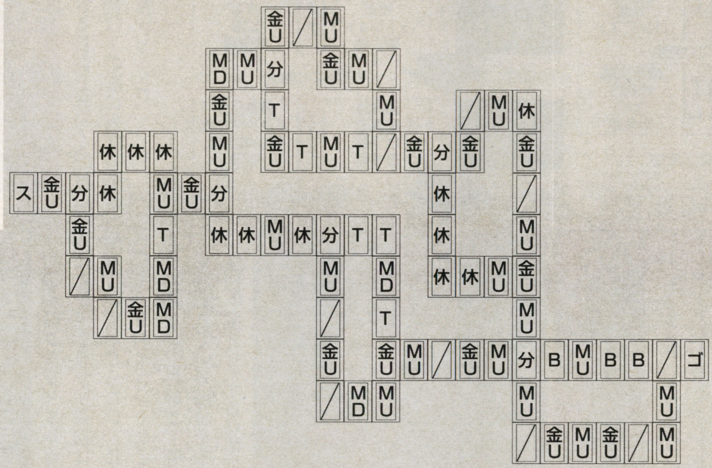
魔宝の眠る3つのダンジョンのマップを紹介！ トップを狙え！

主人公がこの世界から現代に戻るのに必要な魔宝を手に入れるのが、ゲームの一応の目的。その魔宝が眠る、3つのダンジョンのマップをここでは紹介する。ダンジョンはライバルと競いつつスゴロク形式で進む。ライバルを抜いてトップにならないと魔宝が手に入らないので、マップを見て一番速そうな道を選べ。またトップを取れずに魔宝をライバルに取られたとしても、ゲームは進むので大丈夫。ただエンディングには影響があるのだけど…。

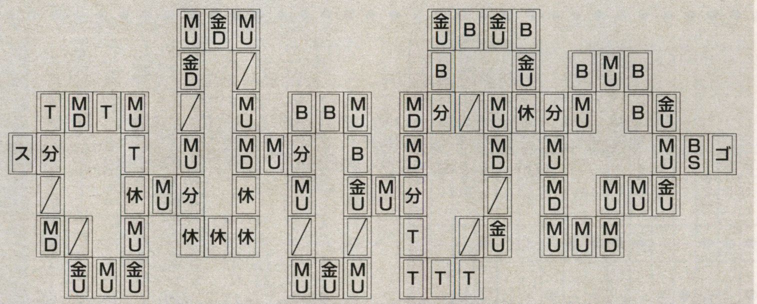
ガミルの洞窟



ソーブルの湖



海賊王の島



マップの見方

ス	スタート	分	分岐点
金U	お金アップ	T	トラップ
金D	お金ダウン	E	イベント
MU	MPアップ	B	バトル
MD	MPダウン	BS	ボス
／	何もなし	ゴ	ゴール
休	一回休み		

POINT 4 ルーレットは目押しでキメろ

ダンジョンではルーレットを回して、出た目の数だけ進む。順番は必ずライバル2組から始まるので、プレイヤーは自ずと後手にまわらざるをえない。さらに運に任せてルーレットを回していたのでは、先に進んだライバルに追いつくことは難しくなってくる。そこで大事になってくるのが目押しなのだ。

ルーレットは上下するパワーゲージの止まった場所によって、回転数が変わる。目押しをキメるにはゲージのどの場所で止めるかが重要。ゲージは上から赤、黄、緑に色分けされていて、ギリギリ緑のところで1周する。ゲージの4分の1あたりだ。それを目安に半周や、1つだけ回る場所を覚えよう。任意の場所に止められればトップは確実だ。



⬆この位置で止まれば、1周回るぞ。タイミングを覚えてしまえば、造作ない

POINT 5 魔法を使えばカタい敵もイチコロ!?

魔法は知力、信仰、魅力がある一定の数値を越えると習得する。レベルが高いほど威力も大きい。この表の他にそれぞれレベル5の魔法があって、習得する条件も厳しいが、その分威力は計りしれない。その威力は自分の目で確かめてほしい。

系統	レベル	魔法名	効果 / 習得条件・消費MP			
物理魔法	レベル1	エナジー・アロー	敵単体にダメージ			
			知力	100	MP	40
	レベル2	ヒート・シャワー	敵全体にダメージ			
			知力	250	MP	120
	レベル3	ライトニング・ジャベリン	敵単体に大ダメージ			
			知力	400	MP	120
	レベル4	クリムゾン・ナパーム	敵全体に大ダメージ			
			知力	650	MP	220
神聖魔法	レベル1	キュアー・ウェイブ	味方1人のHPを回復			
			信仰	100	MP	40
	レベル2	キュアー・ライト	味方全体のHPを回復			
			信仰	250	MP	110
	レベル3	ヒーリング・ウェイブ	味方1人のHPを大回復			
			信仰	400	MP	120
	レベル4	ヒーリング・スフィアー	味方全体のHPを大回復			
			信仰	650	MP	210
精霊魔法	レベル1	ウォーター・レストレイション	毎ターン術者のHPを回復			
			魅力	100	MP	50
	レベル2	ウインド・ウイング	術者の素早さを上げる			
			魅力	250	MP	90
	レベル3	アース・シールド	術者の防御力を上げる			
			魅力	400	MP	130
	レベル4	フレイム・アーム	術者の攻撃力を上げる			
			魅力	600	MP	190

※魔法の消費MPはサターン版の値です。

海賊王の島までの街のデータ及びイベントのデータを公開するぞ!

3つ目の魔宝が眠る海賊王の島までの道のりを、フローチャートにした。各フローは道中にかかる日数、イベントの起きる日数と番号を記載している。番号は下の表に対応しているので、参考にしてくれ。

バーリア | スタート

7日間　4日目に①発生

ムラン	
バイト	街路、宿屋、市場
デート	街路、道具屋、水族館

8日間　6日目にⒶ発生

トゥバリン	
バイト	宿屋、靴屋、教会、花屋
デート	道具屋、図書館、ふれあい広場、本屋

5日間　4日目に②発生

バリジア	
バイト	街路、道具屋、町医者、防具屋、喫茶店
デート	街路、骨董品屋、アクセサリ店、花屋、ペットショップ

6日間　2日目に③発生

大都ジェクリ	
バイト	アクセサリ店、ギルド、役所、ペットショップ、鍛冶屋
デート	靴屋、古本屋、市場、公園、植物園

10日間　7日目にⒷ発生

トンペイ	
バイト	道具屋、町医者、パン屋、古本屋
デート	骨董品屋、アクセサリ店、憩いの広場、庭園

7日間　あへ　5日目に④発生

あ

キャベリア	
バイト	市場、公園、憩いの広場
デート	水族館、舞台小屋、占い小屋

8日間　3日目に⑤発生

ガミルの洞窟 | 1つ目の魔宝が眠る場所

6日間　5日目に⑥発生

アルジェ	
バイト	教会
デート	噴水広場

7日間　2日目にⒸ発生

ムー	
バイト	アクセサリ店、図書館、美術館、アトリエ
デート	靴屋、サーカス、メロディランド、アトリエ

9日間

ギドレ	
バイト	街路、学校、質屋、植物園、コンテスト
デート	街路、教会、闘技場、公園、コンテスト

8日間　4日目にⒹ発生

ゲッコウ	
バイト	教会、事務所、各種屋台業、探偵
デート	噴水広場、雑貨市、本屋、定食屋

6日間　いへ　3日目に⑦発生

い

ダーヴァルサン	
バイト	でっかい病院、噴水広場、劇場、サーカス、賭博場
デート	美術館、コンテスト、雑貨市、アトリエ、博物館

12日間　9日目にⒺ発生

シルベリア	
バイト	薬局、ペットショップ、高利貸し、動物園、占い小屋
デート	防具屋、公園、劇場、ゲーセン、スーパーゲーセン

8日間

フワーソン	
バイト	道具屋、各種屋台業
デート	骨董品屋、憩いの広場

9日間　6日目にⒻ発生

タスペル	
バイト	ギルド、義勇団、本屋
デート	古本屋、競技場、動物園

5日間　3日目に⑧発生

ジール	
バイト	パン屋、古本屋
デート	憩いの広場、庭園

8日間　5日目にⒼ発生

アッシュ	
バイト	骨董品屋、武器屋、庭園、闘技場、舞台小屋
デート	服屋、喫茶店、スーパーゲーセン、遊園地、焼き肉屋

5日間　うへ

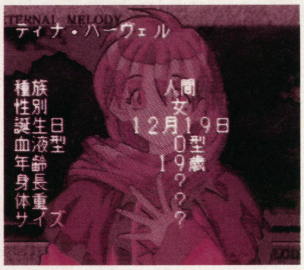
キャラ別イベント表

NO	キャラ名	イベント名
1	キャラット	トゥルー・フレンド
2	ティナ	木漏れ日の約束
3	メイヤー	神秘の洞窟
4	若菜	お気に入り
5	ウェンディ	カーニバル
6	カレン	頼りにしてよ
7	リラ	これが最後の仕事
8	アルザ	正しい休暇の過ごし方
9	メイヤー	召し上がれ
10	楊雲	歴史の影の中で
11	レミト	気にしてほしいから…
12	キャラット	お花はいかが

POINT 6

キャラ別イベントでプロフィールをうめよう

女の子のプロフィールは画面で見ることができるが、最初はほとんど隠れていてわからない。ここで紹介するキャラ別イベントなどで、各キャラの細かい性格等が、判明していくぞ。隠れている部分をすべて見るには何度もプレイする必要アリ。



⇧最初はこれしか分からないのだ。ぜんぶ見るのにはやはり愛が必要

POINT 8

デートとバイトはこのデータで失敗なし

デートとバイトの詳細データをここでは公開。デートはかかる費用と、キャラ別にその場所に行ったときの友好度を掲載する。これを見てデートする女の子の友好度が高い場所に誘えば失敗することもないぞ。

バイトは給料とキャラ別にバイトで変化するパラメータを掲載。給料も大事だが下がるパラメータもあるので、そこに注意してバイトを選ぼう。このデータがあればデートもバイトも成功間違いなしだ。

デート場所	料金	揚雲	メイヤー	カレン	アルザ	若菜	リラ	ウェンディ	キャラット	ティナ
街路	350	×	△	●	○	○	△	×	●	●
道具屋	550	△	◎	△	×	●	●	●	●	●
骨董品屋	700	●	○	●	○	△	×	●	●	○
服屋	1500	○	◎	○	●	●	△	●	○	●
武器屋	1000	×	×	●	○	●	◎	△	●	△
防具屋	1000	○	●	●	●	△	○	●	●	△
アクセサリ店	1200	●	×	○	●	○	◎	●	●	○
喫茶店	750	●	●	○	○	○	●	×	●	◎
花屋	750	●	△	◎	●	◎	△	○	○	●
靴屋	900	●	○	○	△	●	○	○	●	○
ペットショップ	850	×	×	●	●	○	◎	●	○	●
教会	300	○	●	●	△	●	△	●	△	●
本屋	600	●	◎	○	×	●	×	●	●	○
古本屋	500	●	◎	△	×	●	○	●	●	●
市場	700	●	●	○	○	○	●	○	●	△
図書館	300	●	◎	●	×	●	△	○	●	●
公園	200	△	●	●	○	●	●	●	○	●
憩いの広場	200	○	×	△	●	○	△	○	●	●
噴水広場	200	●	△	●	△	●	△	○	●	○
植物園	600	△	◎	○	●	●	△	●	◎	●
動物園	800	△	○	●	○	●	○	○	◎	●
庭園	650	●	●	●	×	○	×	●	●	○
水族館	1000	×	△	●	○	●	●	◎	○	△
競技場	550	×	●	○	○	×	○	●	●	×
闘技場	550	×	●	○	◎	×	●	×	△	△
劇場	1000	●	×	○	×	◎	△	○	●	○
サーカス	1200	●	○	●	○	◎	●	○	●	●
美術館	800	○	○	●	×	●	●	○	△	○
舞台小屋	200	●	●	△	×	△	△	●	○	○
占い小屋	1500	×	◎	○	●	●	×	●	△	×
コンテスト	800	△	×	○	●	●	△	●	◎	●
ゲーセン	900	●	●	△	×	●	○	×	○	●
スーパーゲーセン	1000	△	●	●	△	○	●	●	△	●
ハイパーゲーセン	1300	●	○	○	●	×	×	●	○	○
博物館	800	●	◎	●	×	●	●	○	●	○
遊園地	1300	△	△	◎	◎	○	△	△	◎	○
雑貨屋	800	○	○	○	△	○	●	○	●	○
アトリエ	2000	○	●	○	●	○	○	◎	●	●
メロディランド	2500	×	●	◎	●	○	◎	○	○	○
焼き肉屋	1500	×	△	○	◎	●	○	●	×	△
定食屋	800	●	●	○	◎	○	●	△	●	△



⇧デートに誘うときは女の子の好みを表で確認してから



⇧選択時に必要能力が見られるぞ

DATA ATTACK データアタック

迷える小羊のためのデータ攻略講座

CAUTION! ステータス異常に気をつけろ！

ステータスに異常が起こると、スケジュールや戦闘で命令を無視した行動を取り、いいことなし。異常が起きたらすぐ治すのが鉄則だ。また普段から常に気を配りしっかり管理しておこう。



⬆このテの症状はミーティングで治せ

病気	HPが著しく低下すると発生する。主人公がなった場合、街では自動的に休んでしまう。
ノイローゼ	MPが著しく低下すると発生。病気同様スケジュールの調整ができなくなってしまう。
ケンカ	主人公が1人の女の子と仲良くしていると発生する。治療法はミーティングのみ。
自信過剰	実行したスケジュールの成功があまりに続くと発生。ミーティング以外では治らない。
自信喪失	実行したスケジュールが失敗しすぎると発生する。ミーティング以外では治らない。

う

ソーブルの湖 2つ目の魔宝が眠る場所

6日間 2日目に⑨発生

キリーア	バイト	武器屋 防具屋 鍛冶屋 植物園	デート	喫茶店 花屋 植物園 噴水広場

8日間 4日目にⒽ発生

ベン	バイト	宿屋 町医者 喫茶店 花屋 靴屋	デート	道具屋 アクセサリ店 ペットショップ 本屋 図書館

12日間

カーゼルーン	バイト	喫茶店 ペットショップ 図書館 でっかい病院 水族館	デート	ペットショップ 公園 サーカス 美術館 ハイパーゲーセン

9日間 7日目にⒾ発生

カミムマ	バイト	服屋 宿屋 教会 競技場 劇場	デート	武器屋 道具屋 噴水広場 博物館 雑貨市

6日間 えへ 3日目に⑩発生

え

フェルソン	バイト	学校 鍛冶屋 水族館	デート	教会 植物園 ハイパーゲーセン

5日間 4日目にⒿ発生

ジュンベイ	バイト	骨董品屋 大工	デート	服屋 舞台小屋

9日間 5日目に⑪発生

マイドウ	バイト	町医者 市場 宿屋	デート	アクセサリ店 水族館 道具屋

8日間 6日目にⓀ発生

ゲンショウ	バイト	道具屋 鍛冶屋	デート	骨董品屋 植物園

7日間 2日目に⑫発生

海賊王の島 3つ目の魔宝の眠る場所

旅はまだまだ続く！！
女の子と仲良くなれるか？
そして現代に帰れるのか？

POINT 7 目的いろいろダンジョンイベント

ダンジョンイベントもスゴロク形式で進むのだが、そこにはライバル組がいる。ここではライバル戦についてちょっとレクチャー。ライバル組にも魔法の得意なキャラがいるので、そのキャラから先に倒そう。特に集団魔法には要注意。



⬆お金の額を決めるのもルーレットなので、目押しをマスターしておこう

ダンジョンイベント表

NO	キャラ名	イベント名
A	リラ	義賊の遺産
B	アルザ	Mistake!
C	楊雲	悪意に包まれた街
D	キャラット	Lost Child
E	メイヤー	古代探訪
F	若菜	でんじゃらす・がーる
G	ウェンディ	旅は道連れ
H	ティナ	元気のもとを探せ
I	カレン	旧友
J	アルザ	ミラーゲート
K	リラ	しあわせの意味

バイト場所	バイト内容	給与	筋	器	敏	知	信	魅
街路	ビラ配り	1180	●	○	△	×	×	●
宿屋	ベットメーキング	1800	○	○	●	●	×	×
道具屋	店番	1200	△	●	●	○	×	×
骨董品屋	骨董品の目利き	1500	●	△	×	○	△	●
服屋	マネキン	2000	×	○	●	●	●	◎
薬局	薬剤師	2500	×	○	△	◎	●	●
町医者	看護婦助手	1300	×	○	●	◎	△	●
武器屋	店番	1250	◎	●	×	●	×	●
防具屋	店番	1285	◎	×	●	●	×	△
アクセサリ店	さくら	1000	×	○	×	○	◎	◎
喫茶店	ウェイトレス	1200	●	●	●	×	×	○
学校	講師	1000	×	△	●	○	●	△
花屋	販売員	1170	×	○	△	●	●	○
ギルド	仕事の斡旋	1300	×	●	×	○	△	●
役所	雑用	1180	×	●	●	●	●	×
靴屋	店員	1280	●	●	○	●	×	○
ペットショップ	ペットの世話	990	△	○	●	×	●	○
パン屋	パンを焼く	1350	○	○	●	○	×	×
教会	牧師、シスター	970	×	●	×	○	◎	●
鍛冶屋	鍛冶職人	1600	○	◎	●	●	●	×
本屋	店員	1100	●	●	×	○	○	△
古本屋	店員	1100	●	●	×	●	×	●
市場	安く良い物を仕入れる	1500	○	●	○	○	×	△
義勇団	ガードマン、衛兵	1400	◎	×	●	×	○	●
質屋	店番	1270	△	●	×	○	●	●
高利貸し	取り立てする恐い役	3000	●	●	×	●	●	×
図書館	本の整理	1260	×	○	×	◎	△	●
でっかい病院	看護婦	1500	●	●	×	○	×	△
公園	ティッシュ配り	1080	△	●	×	×	●	○
憩いの広場	草むしり	900	●	×	●	●	×	○
噴水広場	噴水管理	1000	△	●	●	×	●	×
植物園	植物の世話	1000	●	○	×	●	×	○
動物園	飼育係	1130	○	●	●	○	×	●
庭園	水まき	1160	●	◎	×	△	△	○
水族館	魚の餌付け	1600	●	○	●	○	×	○
競技場	プラカード持ち	2000	○	●	○	×	●	○
闘技場	アナウンス	2000	△	●	△	●	●	△
劇場	劇団員	1680	●	○	●	○	◎	●
サーカス	ピエロ	2200	●	○	◎	●	◎	○
美術館	受け付け	1470	×	●	△	○	●	●
舞台小屋	付き人	950	○	○	×	●	△	●
探偵	探偵補佐	1800	○	●	◎	△	△	×
占い小屋	占い師	2500	△	●	●	○	○	×
家政婦業	家政婦	1600	○	●	●	●	×	●
事務所	ボディガード	2650	○	△	●	×	●	△
大工	大工	1700	○	●	○	△	●	●
呼び込み	お客の呼び込み！	3000	●	○	◎	×	●	×
コンテスト	キャンペーンガール	2650	×	●	×	×	●	◎
賭博場	姐さん！	4000	×	●	○	●	×	●
各種屋台業	屋台移動のためのヘルパー	1300	●	○	△	●	×	●
カウンセラー	カウンセリングする人	1250	◎	×	×	●	●	○
ゲーセン	店員	1000	△	●	●	×	●	●
スーパーゲーセン	店員	1300	●	○	○	△	●	×
ハイパーゲーセン	店員	1600	○	◎	◎	×	◎	×
博物館	館員	1200	△	○	△	◎	△	●
遊園地	お話相手	1800	△	●	◎	×	●	○
雑貨市	お店の手伝い	970	●	●	○	×	△	●
アトリエ	トレース頑張れ！	3500	×	◎	△	○	◎	●
メロディランド	ランドの店員	3200	○	●	●	◎	○	○

※表中の◎は大幅に上がる、○は少し上がる、●は変化なし、△は少し下がる、×は大幅に下がること示しています。



ホラーアドベンチャーとして高い人気を誇る『バイオ ハザード』。このたびデジキューブでのコンビニ販売が決定したので、すぐに役立つマップとチャート攻略だ。

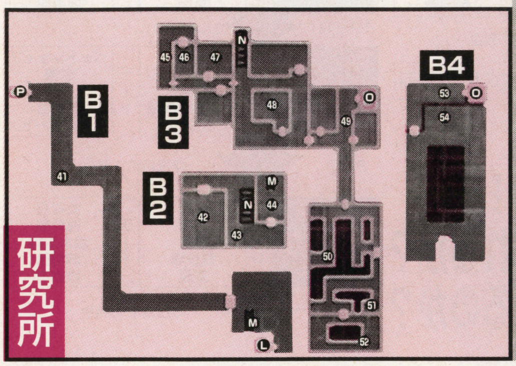
アドベンチャー **バイオ ハザード**
カプコン
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応（1～5ブロック）

ジル編とクリス編のフローチャートとマップ

その高いアクション性とドラマチックなシナリオが魅力の本作だが、その難しさも結構話題になった。『バイオ』の難しさというのは、なぞ解きの難しさとアクションの難しさの両方ある。主人公はジルとクリスの2人。ゲーム自体の難易度はクリス編の方が高く、ゾンビの攻撃も強力だ。そのせいか、シナリオの方はジル編よりもシンプルになっている。一方、ジル編の魅力はやはりバリーとの人間ドラマ。先に進めなくなった時はこのチャートを参考にしてほしい。

①	2F左階段	⑮	空き部屋	㉙	ヘリポート	㊸	階段
②	図書館奥隠し部屋	⑯	虎部屋	㉚	警備員室	㊹	ハシゴ部屋
③	物置	⑰	バー隠し部屋	㉛	中央廊下	㊺	牢屋前
④	ホール2F	⑱	植物部屋	㉜	002号室	㊻	牢屋
⑤	赤部屋	⑲	バー	㉝	薬品室	㊼	個室A
⑥	研究員の部屋	⑳	休憩室	㉞	蜂の巣廊下	㊽	死体置場
⑦	レッスン場	㉑	大食堂1F	㉟	プラント42部屋	㊾	エレベータ前
⑧	ヨロイ部屋	㉒	ホール1F	㊱	分岐通路	㊿	迷路A
⑨	テラス	㉓	出口通路	㊲	暗闇通路	51	迷路B
⑩	柱廊下	㉔	書斎	㊳	エンリコ部屋	52	動力室
⑪	屋根裏前	㉕	階段下部屋	㊴	クランク通路	53	タイラント部屋前
⑫	屋根裏部屋	㉖	美術室（大）	㊵	アイテム通路	54	タイラント部屋
⑬	1F左階段	㉗	吊り天井	㊶	ヘリポート通路		
⑭	セーブ部屋	㉘	居間	㊷	会議室		

※マップ上の数字は、フローチャートのイベントが起こる場所に対応しています。マップ上のアルファベットは、マップ間のつながりを示しています。なお場所の名は、カプコンが開発上便宜的に使用したものに基本的にしたがっています。



攻略チャート ジル編

㉒ ジル・バリー・ウェスカーの3人が洋館のホールにたどりつく。銃声がして、ジルとバリーは㉑の大食堂へ向かう。
→ ⑳ ⑳の休憩所で、ケネスの死体を食っているゾンビに遭遇する。ゾンビに近づくとムービーがあって、襲いかかってくる。
→ ㉑ ゾンビは、ジルで倒しても復活して追いかけてくる。そこで㉑の大食堂に戻ると、バリーがこのゾンビを倒してくれる。
↓
㉒ ㉒のホールに戻ると、ウェスカーがいなくなっている。階段を登ってから再び降りると、バリーからキーピックを手渡される。
［テラスへ］［遠回りしてテラスへ］［居間へ］

テラスへ
⑨ ⑨のテラスでフォレストの遺体を発見する。遺体のそばにグレネードランチャーがある。
→ ㉕ ㉕の庭の手入れ道具などが置いてある階段下の部屋で、除草剤を入手する。
↓
㉒ ㉒のホール1階か、④のホール2階に行くとバリーと再会する。このときに硫酸弾を手渡される。
↓
⑱ ⑱の怪植物がいる部屋に行き、ポンプに除草剤を流して怪植物を倒す。そのあとで、部屋の奥の壁を調べて鎧の鍵を入手する。
↓
⑮ ⑮の空き部屋にある、壊れたショットガンを入手しておく。もちろん、壊れているので使用できない。
↓
㉘ ㉘の居間の壁に飾ってあるショットガンを入手し、代わりに⑮の空き部屋で入手した壊れたショットガンを置いておく。
↓
⑩ ⑩の柱廊下で大蛇の攻撃で瀕死の状態のリチャードに出会う。毒にやられているらしく、⑭にある血清を取ってくることになる。
［間に合う］［遅れる］

遠回りしてテラスへ
⑨ 1階の地図を入手するなどしてから⑨のテラスに行くとバリーと再会する。ここで彼からグレネードランチャーを手渡される。
↓
㉕ ㉕の庭の手入れの道具などが置いてある階段下の部屋に行き、除草剤を入手する。
↓
⑱ ⑱の怪植物がいる部屋に行く。ポンプに㉕の部屋で入手した除草剤を流すと怪植物を倒すことができる。そのあとで部屋の奥の壁を調べて鎧の鍵を入手する。
↓
⑮ ⑮の空き部屋にある、壊れたショットガンを入手しておく。もちろん壊れているので使用することはできない。
↓
㉘ ㉘の居間の壁に飾ってあるショットガンを入手し、代わりに⑮の空き部屋でで入手した壊れたショットガンを置いておく。
↓
⑥ ⑥の研究員の部屋に行くと、バリーと再会する。バリーから研究員の遺書を手渡されるが、後半が破り取られているため、書かれていた内容のすべてを知ることはできない。
↓
⑩ ⑩の柱廊下で、大蛇の攻撃を受けて瀕死の状態のリチャードに会う。大蛇の毒にやられてしまっているようで、助けるために⑭のセーブ部屋にある血清を取ってくることになる。
［間に合う］→ ウへ ［遅れる］→ イへ

居間へ
㉗ ㉘の居間にあるショットガンを入手してから㉗の部屋に行くと天井が下がってくる。廊下側の扉を調べてノブにショットガンを撃ちこむとバリーが助けてくれる。
↓
㉕ ㉕の庭の手入れの道具などが置いてある階段下の部屋に行き、除草剤を入手する。
↓
㉒ ㉒のホール1階か、④のホール2階に行くと、バリーと再会する。このときに硫酸弾を手渡される。
↓
⑱ ⑱の怪植物がいる部屋に行く。ポンプに㉕の部屋で入手した除草剤を流すと怪植物を倒すことができる。そのあとで部屋の奥の壁を調べて鎧の鍵を入手する。
↓
⑨ ⑨のテラスでフォレストの遺体を発見する。遺体のそばにグレネードランチャーが落ちている。
→ ⑩（⑩の柱廊下で大蛇の攻撃で瀕死の状態のリチャードに出会う。）

［間に合う］
⑩ 血清が間に合うと、リチャードから通信機を手渡される。そのあとでリチャードは死亡する。

［遅れる］
⑩ 血清が間に合わなかった場合には、リチャードは既に死亡している。
↓
㉑ ㉑の大食堂1階の暖炉の上にある、エンブレムを入手しておく。アイテムケースの空きスペースに注意しよう。
↓
⑰ ⑲のバーのような部屋の奥の本棚を動かして、楽譜を入手する。それをグランドピアノの前で使用すると、⑰の隠し部屋に入ることができるようになる。そこでエンブレムとひきかえに、ゴールドエンブレムを入手する。
↓ アへ

↓ウ
⑩ 血清が間に合えば、リチャードから通信機を手渡される。そのあとリチャードは死亡する。

↓イ
⑩ 血清が間に合わなかった場合は、リチャードはすでに死亡している。
↓
㉑ ㉑の大食堂の暖炉の上にある、エンブレムを入手しておく。これを持って⑲バーに向かう。
↓
⑰ ⑲のバーのような部屋の奥の本棚を動かして、楽譜を入手する。それをグランドピアノの前で使用すると⑰の隠し部屋に入れるようになる。そこでエンブレムと引き替えに、ゴールドエンブレムを入手する。
↓
㉑ ㉑の大食堂のエンブレムがあった場所に、ゴールドエンブレムをはめ込む。すると柱時計が左にずれて、後ろの壁に隠されていた盾の鍵を入手することができる。
↓
⑫ ⑫の屋根裏部屋で大蛇ヨーンと戦う。勝てば部屋の一番奥で、ムーンクレストが手に入る。攻撃力が高いグレネードランチャーかショットガンで戦うとよい。
［かまれる］［かまれていない］

［かまれる］
⑪ ⑪の屋根裏部屋前の廊下で大蛇の毒が回ってふらつくが、誰も来ないので、自分で⑭の部屋に行って血清を使用しなければならない。

［かまれていない］
㉓ ㉖の美術室のスタークレスト、⑧の鎧が並んでいる部屋のサンクレスト、⑯の虎の彫刻がある部屋のウィンドクレストと⑫で入手したムーンクレストを㉓の屋根裏前の通路の壁にはめ込んで、扉のロックを解除する。
↓
㉛ 寄宿舎の㉜の002号室から密談が聞こえる。㉛の中央廊下でそれを立ち聞きしたあと取るべき行動は、そのまま002号室に踏み込むか、無視して他の場所へ行くかの2つ。
［踏み込む］［踏み込まない］

［踏み込む］
㉜ ㉜の002号室でバリーと再会する。声の主の1人はバリーのようだが、もう1人はどこへ?
→ ㉝ ㉝の薬品室で、有機化学実験ファイルなどを参考にして、対プラント42用の化学薬品V-JOLTを作成する。
［作る］［作らない］
↓
㉚ ㉚の警備員室に行き、天井から伸びているプラント42の根にV-JOLTを使用する。使用しない場合は、この部屋にくる必要はない。使用するとたちまちプラント42の根は枯れてしまう。
［使用する］→ カへ ［使用しない］→ オへ

↓ア
㉑ ㉑の大食堂のエンブレムがあった場所に、ゴールドエンブレムをはめ込む。すると柱時計が左にずれて、後ろの壁に隠されていた盾の鍵を入手することができる。
↓
⑫ ⑫の屋根裏部屋で大蛇ヨーンと戦う。勝てば部屋の一番奥で、ムーンクレストが手に入る。グレネードランチャーに硫酸弾を詰めて戦うのが一番有効。
［かまれた］［かまれてない］

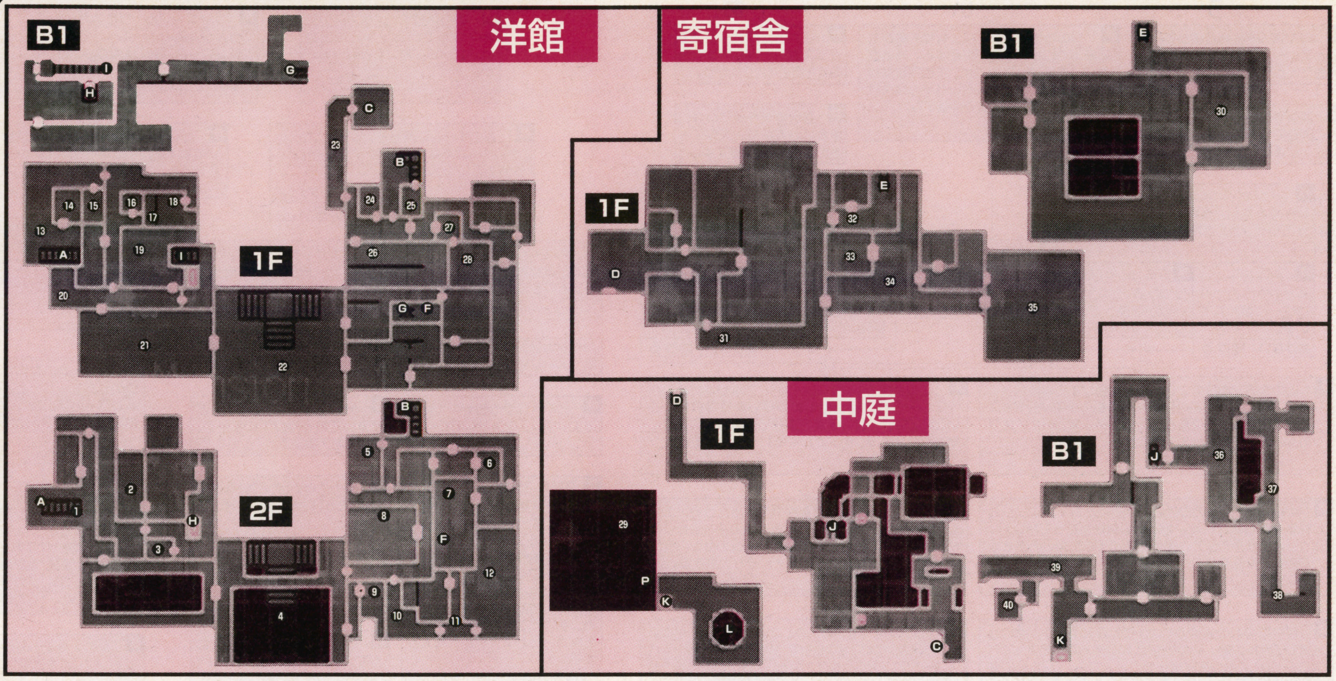
［かまれた］
⑪ ⑪の屋根裏前の廊下で大蛇の毒が回って倒れる。バリーが現われ、気がつくと⑭の部屋で寝ている。

［かまれてない］
※リチャードのイベントで血清が間に合わなかった人は、かまれても、その血清を使って回復することも可能。
↓
㉓ ㉖の美術室のスタークレスト、⑧の鎧が並んでいる部屋のサンクレスト、⑯の虎の彫刻がある部屋のウインドクレストと⑫で手に入れたムーンクレストを㉓の通路の壁にはめ込んで、扉のロックを解除する。
↓
㉝ 寄宿舎の㉝の薬品室で、有機化学実験ファイルなどを参考にして、化学薬品V-JOLTを作成する。
［作る］［作らない］

［作る］
㉚ 地下1階にある㉚の警備員室に行き、プラント42の根に化学薬品V-JOLTを使用する。
［使用する］［使用しない］

［使用する］
㉟ ㉟の部屋で弱っているプラント42と戦う。グレネードランチャーに火炎弾を詰めて戦え。

［使用しない］［作らない］
㉟ ㉟の部屋でプラント42と戦う。だが、とどめを刺そうとして、復活した触手に捕まってしまう。そこにバリーが登場し、助けてくれる。
↓
㉟ ㉟の部屋でプラント42を倒したら、暖炉を調べて兜の鍵を入手する。
↓ エへ



↓ケ

52 ㊿の通路にあるパネルと、52の動力室にあるスイッチを接続する。

49 ㊾の廊下でエレベータのスイッチを入れると、バリーと再会する。

53 53の廊下でウェスカーと再会。バリーはジルを裏切ってその場を去る。そしてウェスカーから、この事件の真相について聞かされる。

54 54の生物兵器の研究室で、ウェスカーはタイラントの攻撃を受け死亡。ジルはタイラントと対決。マスターキーを入手。

牢屋へ | ヘリポートへ

46 ㊻の牢屋に囚われているクリスをマスターキーで救出する。

44 ㊹の部屋で重傷のバリーと再会。ここでバリーは力尽きてしまう。

44 ㊹の部屋で重傷を負ったバリーと再会。ここでバリーは家族の写真をジルに渡し、力尽きる。

41 ㊶の廊下でバッテリーを使用すると、ハンターの声がする。ここでいったんクリスと別れる。

29 ㉙のヘリポートで木箱を調べると発煙筒が見つかる。

使用する | 使用しない

↓ク

52 ㊿の通路にあるパネルと、52の動力室にあるスイッチを接続する。

49 ㊾の廊下でエレベータのスイッチを入れると、バリーと再会する。

53 53の廊下でウェスカーと再会。バリーはジルを裏切ってその場を去るが、ウェスカーの話を聞いて改心し、ウェスカーの後頭部に一撃をくらわす。

54 54でバリーがタイラントの攻撃を受け気絶。そのあともジルはタイラントと対決する。

53 バリーとともに54の研究室を出ると、53の廊下で研究所の自爆装置が作動したという警告アナウンスが入る。バリーはいったんジルと別れる。52の動力室にウェスカーが…。

ヘリポートへ | 牢屋へ

46 ㊻の牢屋にいるクリスを救出。救出前に会っているかどうかで、このときのセリフは変化する。

41 バリー、クリスとともにヘリポートへ向かう。㊶の廊下でバッテリーを使うとハンターの声が…。

29 ㉙のヘリポートで木箱を調べると発煙筒が見つかる。

使用する | 使用しない

↓キ

45 ㊺の牢屋の前の廊下で、扉越しにクリスと話すことができる。

52 ㊿の通路にあるパネルと、52の動力室にあるスイッチを接続する。

54 ウェスカーはタイラントの攻撃を受け死亡。ジルはタイラントと対決。ここでマスターキーを入手。

41 バリーと合流し、㊶の廊下でバッテリーを拾って使用すると、背後からハンターの声がする。

29 ㉙のヘリポートで発煙筒を入手。エレベータ付近の木箱の中にある。

使用する | 使用しない

29 3分たった時点で研究所が爆発。脱出が間に合わないと巻き込まれて死亡。
ゲームオーバー

29 ヘリポートの床を破壊してスーパータイラントが登場。スーパータイラントと最後の対決をする。

29 ヘリポートの床を破壊してスーパータイラントが登場。スーパータイラントと最後の対決をする。

29 発煙筒でヘリを呼べば終わり。研究所は爆発しないで、タイラントの復活デモがある。
バッドエンディング

29 ヘリから落とされるロケットランチャーなどを駆使して勝てば、3人で研究所を脱出。
ベストエンディング

29 ヘリから落とされるロケットランチャーなどを駆使して勝てば、2人で研究所を脱出。
セカンドエンディング

↓カ

35 ㉟の部屋で弱っているプラント42と戦う。グレネードランチャーの火炎弾が一番有効。

↓オ

35 ㉟の部屋で強いバージョンのプラント42と戦う。誰も助けに来てくれないので、1人で戦うことになる。やはりグレネードランチャーと火炎弾の組み合わせが最も有効。それ以外の武器だと多少苦戦するかも。

エ

31 ㉛の廊下で怪物と戦っているウェスカーと再会する。ウェスカーの話を聞いて再び洋館へ。

7 洋館2階の⑦レッスン場でピアノを調べると、暖炉から再び大蛇ヨーンが登場する。戦いに勝って大蛇が開けた床の穴を調べるとバリーが登場。通信機を持っていない場合はここで手渡される。ロープで下に降りるとバリーがうっかり手を離してしまう。

バリーを待たずに先に進む | その場でバリーを待つ

3 ③の物置でバッテリー、②の図書館の奥の隠し部屋でMOディスク、㉔の書斎の本棚で最後の書の上巻に隠されたオオワシのメダルを入手する。

7 20秒ほど待つとバリーが再び現われる。助けてもらった後、暗証番号を教えてもらう。

3 ③の物置でバッテリー、②の図書館の奥の隠し部屋でMOディスク、㉔の書斎の本棚で、最後の書の上巻の中に隠されたオオワシのメダルを入手する。

36 中庭の地下1階の㊱通路でバリーと再会する。ここでバリーといっしょに行動するか、それとも別々に行動するかという選択をしなければならない。YESならともに行動し、NOなら別行動をとることになる。

YES | NO

36 なぜか先に進むのを躊躇するジル。それに気づいたバリーは、自分が先に行くことを提案する。

NO | YES

36 躊躇するジルに、バリーは自分が先に進むのでここで待機するかどうかという提案をする。

NO | YES

36 バリーが走り去ったあとで銃声がする。バリーが走り去っていった方向に行くか、別の通路をいくかでストーリーが変化する。

行く | 行かない

38 ㊳の通路で襲いかかってくるハンターを、バリーが撃ち倒す。

37 ㊲の通路で襲いかかってくるハンターをバリーが撃ち倒す。

38 ㊳の通路の突き当たりでエンリコに出会う。だがエンリコは何者かに射殺されてしまう。

38 ㊳の通路の突き当たりでエンリコに出会う。だがエンリコは何者かに射殺されてしまう。

38 ㊳の通路の突き当たりでエンリコに出会う。だがエンリコは何者かに射殺されてしまう。

40 ㊴の通路でMOディスク、㊵の部屋の壁で、最後の書の下巻の中にかくされたオオカミのメダルを入手。

40 ㊴の通路でMOディスク、㊵の部屋の壁で、最後の書の下巻の中にかくされたオオカミのメダルを入手。

40 ㊴の通路でMOディスク、㊵の部屋の壁で、最後の書の下巻の中にかくされたオオカミのメダルを入手。

42 研究所の㊸の通路の机の上でMOディスク、㊷会議室で研究所の鍵、㊼個室でMOディスクを使ってパスコード01、㊽死体置き場でパスコード02、51の通路でパスコード03を入手する。

42 研究所の㊸の通路の机の上でMOディスク、㊷会議室で研究所の鍵、㊼個室でMOディスクを使ってパスコード01、㊽死体置き場でパスコード02、51の通路でパスコード03を入手する。

44 研究所の㊹のハシゴ部屋で瀕死のバリーと再会する。バリーはこのあと力尽きて絶命してしまう。

45 ㊺の牢屋の前の廊下で、扉越しにクリスと話すことができる。

↓ケへ

45 ㊺の牢屋の前の廊下で、扉越しにクリスと話すことができる。

↓クへ

42 研究所の㊸の通路の机の上でMOディスク、㊷会議室で研究所の鍵、㊼個室でMOディスクを使ってパスコード01、㊽死体置き場でパスコード02、51の通路でパスコード03を入手する。

↓キへ

攻略チャート クリス編

22 クリス・ジル・ウェスカーの3人が洋館のホールへたどりつく。クリスは㉑の大食堂へ。

20 ⑳の休憩所で、ケネスの死体を食っているゾンビに出会う。ゾンビに近づくとムービーが。

22 ㉒のホールに戻ると、ジルとウェスカーがいなくなっている。ここでベレッタを拾う。

テラスへ ／ 物置部屋へ

テラスへ

14 ⑭に入るとレベッカに会う。部屋を出ようとすると呼び止められて、彼女を連れて行くかどうかを選ぶ。ベッドの上にある鍵を入手するのを忘れないこと。

NO	YES
レベッカは部屋に残る。以後3回ダメージを回復してくれる。	レベッカに先に行ってくれと言われ、ここでいったん別れる。

NO

21 ㉑の大食堂の暖炉の上にあるエンブレムを入手しておく。

17 ⑲バーの奥の本棚を動かして楽譜を入手し、グランドピアノの前で使うとレベッカが現われる。彼女にピアノを練習させ、㉒か①の階段の上の廊下まで行き、戻ってくると彼女がピアノを弾きこなす。弾き終わると、⑰の隠し部屋に入ることができる。そこでエンブレムと引き替えにゴールドエンブレムを入手する。

21 ㉑の大食堂のエンブレムがあった場所に、ゴールドエンブレムをはめ込むと、柱時計が左にずれて後ろの壁に隠されていた盾の鍵を入手することができる。

25 ㉕の庭の手入れの道具などが置いてある階段下の部屋で除草剤を入手する。

18 ⑱の噴水に怪植物がいる部屋へ行き、ポンプに除草剤を流して怪植物を倒す。その後奥のガラス張りの壁の中央を調べて鎧の鍵を入手する。

12 ⑫の屋根裏部屋で大蛇ヨーンと戦う。勝てば部屋の一番奥で、ムーンクレストが手に入る。

かまれた ／ かまれない

11 ⑪の屋根裏前の廊下で大蛇の毒が回って倒れる。レベッカが現われ、気がつくと⑭セーブ部屋のベッドに寝ている。

23 ㉖のスタークレスト、⑧のサンクレスト、⑯のウィンドクレスト、⑫で入手したムーンクレストを、㉓の通路の壁にはめ込んで、扉のロックを解除する。

35 寄宿舎の㉟の部屋で待ち受けているプラント42の触手につかまる。誰も助けにこないので、そのまま強いバージョンと戦うことになる。完全に倒してから暖炉の中を調べると、兜の鍵が見つかる。

うへ

YES

25 ㉕の庭の手入れの道具などが置いてある階段下の部屋で、除草剤を入手する。

18 ⑱の部屋のポンプに除草剤を流し、怪植物を倒して鎧の鍵を入手。

21 ㉑の大食堂の暖炉の上にあるエンブレムを入手しておく。

17 ⑲バーの奥の本棚を動かして楽譜を入手し、グランドピアノの前で使うとレベッカが現われる。彼女にピアノを練習させ、㉒か①の階段の上の廊下まで行き、戻ってくると彼女がピアノを弾きこなす。弾き終わると、⑰の隠し部屋に入ることができる。そこでエンブレムと引き替えにゴールドエンブレムを入手する。

21 ㉑の大食堂のエンブレムがあった場所に、ゴールドエンブレムをはめ込むと、柱時計が左にずれて後ろの壁に隠されていた盾の鍵を入手することができる。

12 ⑫の屋根裏部屋で大蛇ヨーンと戦う。勝てば部屋の一番奥で、ムーンクレストが手に入る。

かまれた ／ かまれない

11 ⑪の屋根裏部屋前の廊下で大蛇の毒が回って倒れる。そこにレベッカが現われるので、彼女を操作して⑭セーブ部屋に行き、血清をとってきてそれをクリスにうつ。

早い ／ 遅い ／ 間に合わない

間に合わない → ゲームオーバー

23 ㉖のスタークレスト、⑧のサンクレスト、⑯のウィンドクレスト、⑫で入手したムーンクレストを、㉓の通路の壁にはめ込んで、扉のロックを解除する。

35 寄宿舎の㉟の部屋で、プラント42の触手に捕まる。そこへレベッカが現われ、彼女を操作して㉝の薬品室でV-JOLTを作成することになる。完成したら、㉚の警備員室にあるプラント42の根に使用する。すると再び場面は㉟の部屋に戻るので、クリスを操作して弱ったプラント42を倒す。暖炉をさがすと兜の鍵がみつかる。

いへ

物置部屋へ

25 ㉕の庭の手入れの道具などが置いてある階段下の部屋で除草剤を入手する。

18 ⑱の怪植物がいる部屋に行き、ポンプに除草剤を流して怪植物を倒す。その後で部屋の奥の壁を調べて鎧の鍵を入手する。

10 ⑩で大蛇の攻撃で瀕死の状態のリチャードと、彼を介抱するレベッカに出会う。⑭にある血清を取ってくることになる。

間に合う	遅れる
血清が間に合えばリチャードに通信機を手渡される。その後リチャードは死亡。レベッカはその場に残る。	遠回りをして血清が間に合わなかった場合は、リチャードの死体があり、レベッカはいなくなっている。

21 ㉑の大食堂の暖炉の上にあるエンブレムを入手しておく。

17 ⑲バーの奥の本棚を動かして楽譜を入手し、グランドピアノの前で使うとレベッカが現われる。彼女にピアノを練習させ、㉒か①の階段の上の廊下まで行き、戻ってくると彼女がピアノを弾きこなす。弾き終わると、⑰の隠し部屋に入ることができる。そこでエンブレムと引き替えにゴールドエンブレムを入手する。

21 ㉑の大食堂のエンブレムがあった場所に、ゴールドエンブレムをはめ込むと、柱時計が左にずれて後ろの壁に隠されていた盾の鍵を入手することができる。

12 ⑫の屋根裏部屋で大蛇ヨーンと戦う。勝てば部屋の一番奥で、ムーンクレストが手に入る。

かまれた ／ かまれない

11 ⑪の屋根裏前の廊下で大蛇の毒が回って倒れる。誰も助けに来ないので、リチャードに使うはずだった血清を使って回復する。

23 ㉖のスタークレスト、⑧のサンクレスト、⑯のウィンドクレスト、⑫で入手したムーンクレストを、㉓の通路の壁にはめ込んで、扉のロックを解除する。

35 寄宿舎の㉟の部屋で待ち受けているプラント42の触手につかまる。誰も助けにこないので、そのまま強いバージョンと戦うことになる。完全に倒してから暖炉の中を調べると、兜の鍵が見つかる。

あへ

う

31 ㉛の廊下で怪物と戦っているウェスカーと再会。彼の話を聞き洋館に向かう。

23 通信機を持っていない場合は㉓の通路で拾う。洋館に入るとハンターに遭遇する。

13 ハンターに遭遇したクリスは、悪い予感を感じ、洋館のどこかにいるはずのレベッカの心配をする。

行かない

13 ⑬階段下に行くとレベッカがハンターに襲われている。

助けない ／ 助ける

14 ⑭の部屋にかけつけると、レベッカが待機している。

い

34 ㉞の行き止まりに巨大な蜂の巣がある廊下で、レベッカと再会する。通信機を持っていない場合には、ここで彼女から手渡される。このあとレベッカはクリスと別れ、㉝の薬品室で待機する。

31 ㉛でウェスカーと再会。まだ入っていない部屋を探索するように言われる。

あ

31 ㉛で怪物と戦っているウェスカーと再会する。彼の話を聞き洋館に向かう。

23 通信機を持っていない場合は㉓で拾う。洋館に入るとハンターに遭遇する。

5 ハンターに遭遇したクリスは、悪い予感を感じ、洋館のどこかにいるはずのレベッカの心配をする。

行かない

5 遅れて⑤に行くとレベッカはすでに死亡している。

5 ⑤に駆けつけると、まさにレベッカのピンチ。

助けない ／ 助ける

ルートA（左列）

3 ③の物置で中庭のエレベータを動かすためのバッテリー、②の図書館の奥の隠し部屋の机の上でMOディスク、㉔の書斎の本棚で最後の書の上巻に隠されたオオワシのメダルをそれぞれ入手する。

38 中庭の地下1階の㊳通路の突き当たりで、エンリコが何者かに射殺される。㊴通路の突き当たりでMOディスク、㊵の部屋の壁で、最後の書の下巻に隠されたオオカミのメダルをそれぞれ入手する。

42 研究所の㊸の通路の机の上でMOディスク、㊷の会議室で研究所の鍵、㊼の個室で、MOディスクを使ってパスコード01、㊽の死体置き場でパスコード02、51の動力室の前でパスコード03をそれぞれ入手する。

45 3つのパスコードをすべて入手していれば、㊺の牢屋の前の廊下で、扉越しにジルと話すことができる。

52 50の動力室前の通路にあるパネルのスイッチと、52の動力室前にあるスイッチをそれぞれ接続する。

49 ㊾の廊下でエレベータのスイッチを入れると、後を追いかけてきたレベッカと再会。

50 53でウェスカーと再会。ウェスカーがレベッカを撃つ。事件の真相を聞かされる。

54 54の生物兵器の研究室でウェスカーはタイラントに殺され、クリスはタイラントと対決。

53 53の廊下で防弾チョッキで助かったレベッカと再会。レベッカは研究所を爆破するために別行動を取る。

牢屋へ ／ ヘリポートへ

46 ㊻の牢屋に捕らわれていたジルを救出する。

41 ㊶でバッテリーを使うとハンターの声がする。

29 ㉙のヘリポートで木箱を調べて発煙筒を入手。

使用する ／ 使用しない

29 床を破壊してスーパータイラントが登場。かなり強敵だ。

29 ヘリから落とされるロケットランチャーなどを駆使し、勝てば…

ベストエンディング

（ヘリポートへ）

41 ㊶でバッテリーを使うと、ハンターの声がする

29 ㉙のヘリポートで木箱を調べて発煙筒を入手。

使用する ／ 使用しない

29 3分たった時点で研究所が爆発。

ゲームオーバー

29 床を破壊してスーパータイラントが登場。強敵だ。

29 ヘりから落とされるロケットランチャーなどを駆使して、勝てば…

セカンドエンディング

ルートB（右列）

3 ③の物置で中庭のエレベータを動かすためのバッテリー、②の図書館の奥の隠し部屋の机の上でMOディスク、㉔の書斎の本棚で最後の書の上巻に隠されたオオワシのメダルをそれぞれ入手する。

38 中庭の地下1階の㊳通路の突き当たりで、エンリコが何者かに射殺される。㊴通路の突き当たりでMOディスク、㊵の部屋の壁で、最後の書の下巻に隠されたオオカミのメダルをそれぞれ入手する。

42 研究所の㊸の通路の机の上でMOディスク、㊷の会議室で研究所の鍵、㊼の個室で、MOディスクを使ってパスコード01、㊽の死体置き場でパスコード02、51の動力室の前でパスコード03をそれぞれ入手する。

45 3つのパスコードをすべて入手していれば、㊺の牢屋の前の廊下で、扉越しにジルと話すことができる。

52 50の動力室前の通路にあるパネルのスイッチと、52の動力室前にあるスイッチをそれぞれ接続する。

53 53の廊下でウェスカーと再会。この事件の真相について聞かされる。

54 54の研究室でウェスカーはタイラントの攻撃を受けて死亡し、クリスはタイラントと対決する。ウェスカーの遺体のそばでマスターキーを入手。

牢屋へ ／ ヘリポートへ

46 ㊺通路でマスターキーを使用して㊻の牢屋に捕らわれていたジルを救出する。

41 ㊶でバッテリーを使うと、ハンターの声がする。

29 ㉙のヘリポートで木箱を調べて発煙筒を入手。

29 発煙筒でヘリを呼べば終わり。タイラントの復活デモ。

バッドエンディング


PlayStation
プリンセスメーカー
ゆめみる妖精
すてきなプリンセスになりたいの。
あなたが私のお父さんになってくれたら嬉しいな。
10歳から18歳まで、思い通りに育てて。
途中でいろいろなお願いしたり
ワガママ言ったりするかもしれないけど、
怒ったりしないでね。
おまたせしました！
プリンセスメーカー予約キャンペーン、
12月1日より開始！！
発売を記念して、予約をして頂いた方に嬉しいプレゼント。キャンペーン期間中、全国プレイステーション取扱店にて「プリンセスメーカーゆめみる妖精」の予約をして、お店で店名印を広告左下の応募券に押してもらってください。記入欄にご記入の上、応募券を切り取り官製葉書に貼っていただき、ポストへ投函。応募していただいた方の中から抽選で1,000名様にプリンセスメーカー特製ハンカチーフ春夏秋冬4枚セットをプレゼント。
●キャンペーン期間／1996年12月1日～1997年1月20日
※応募締切は1月20日。当日消印有効とさせて頂きます。
応募先／〒107東京都港区赤坂8-5-26　赤坂DSビル2F
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント「プリンセスメーカー予約特典プレゼント係」
お問い合わせは03（3475）7444インフォメーションセンター
※当選の発表は商品の発送をもってかえさせて頂きます。
※本キャンペーンは、プレイステーション取扱全店で実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承下さい。
キリトリ線
ご住所 〒
プリンセスメーカーゆめみる妖精応募券
お名前
TEL
年齢
職業
※予約して、お店の人に店名印を押してもらって下さい。
プリンセスメーカー
ゆめみる妖精
体験版プレゼント
プレイステーションクラブ会員と、12月16日までに入会申し込みをし、1月10日までに年会費5,800 円（送料・振込手数料・消費税込）を入金した新規会員にプリンセスメーカー体験版をもれなくプレゼント。体験版をプレイして、製品を購入してくれた会員には、さらに嬉しい特典があるかも…。
申込方法／官製葉書に下記の事項をご記入の上、ご応募ください。またはホームページ GARAGE(URL http://www.scei.co.jp/)にてお申し込み頂けます。プレイステーションクラブ事務局より振込用紙が発送されます。最寄りの銀行か郵便局で年会費をお振り込みください。
①名前（ローマ字フリガナ）②性別　③生年月日　④郵便番号、住所　⑤職業　⑥電話番号　⑦好きなゲームジャンル
⑧プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）⑨プレイステーション購入時期
宛先：〒162東京都新宿区市ケ谷本村町1-1住友市ケ谷ビル11F　プレイステーション・クラブ入会&「プリメ体験版キャンペーン」係
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは／ 03-3266-7830（10：00～17：00、土・日・祝日は休業）
ラジオにてプリンセスメーカーミニドラマ　オンエア！
VA探偵団ラジメージュ　QR（文化放送）、ABC（朝日放送）＞土曜22:00～22:30　SF（東海ラジオ）＞日曜22:30～23:00
YBC(山形放送)＞火曜22:30～23:00　RKC（高知放送）＞金曜23:30～24:00　にて11月16日より「プリメ」ミニドラマが開始されます。お楽しみに！※地域によりオンエア日は異なります。ご了承ください。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
発売日 1997年1月予定
標準価格 ￥5,800（税抜）
ジャンル　育成シミュレーション
© Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and NINELIVES inc.
イラスト／赤井孝美
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

グッズやCDをはじめ情報満載！
『ときメモ』関係何でもアリのファンページ

ときめき Hot Line



●PCエンジン版イラスト・その3（1994年）
マニュアルの「プロローグ」ページのイラスト。前号で紹介した絵のセル画バージョンです。原画に比べて詩織の表情が少し大人びたような感じがします。

街角に枯れ葉が舞う、そんな季節でも『ときメモ』はアツい！　詩織ちゃんはデビューするし、グッズ、プライズも続々登場。もう、ハートに火をつけてって感じ？

12月5日が待ちきれない人に送る詩織1stCD情報&プライズ紹介

去る11月1日、PS　EXPOのコナミブースで、詩織デビューの発表会があったの。そこでデビュー曲「教えてMr.Sky」「風と一緒に行こう」を聴くことができたのよ！　「教えて～」はベースラインが印象的なアップテンポの曲。慣れ親しんでいるはずの人に対して、知らぬ間に抱いていた恋心。日常の風景が、時の流れが、今までとは変わっていくような、揺れる気持ちを歌っているの。「風と～」は落着いた曲調で、多感な心の揺れを素直に見つめていこうといった詞。どちらも詩織のイメージにぴったりね。彼女の目標とするタレントは小泉今日子だそうだけど、それも納得の正統派アイドルポップスだったわ。うれしいことにデビュー曲を含むビデオクリップがPS、SS版CD-ROMで来春発売予定。詩織の活躍に期待がふくらむね。



⬆読者から詩織を応援するハガキが来ました！（神奈川県／西井龍人）



➡「教えてMr.Sky」（作詞：森雪之丞　作曲：財津和夫）「風と一緒に行こう」（作詞作曲：尾崎亜美）と、作家陣も強力。価格1000円（税込）で12月5日発売！





'97年ときめきレリーフカレンダー

今回紹介する新プライズは、11月中旬に登場予定の卓上カレンダー。大きさは縦14cm、横16cm。『ときメモ』のロゴと女の子が立体的に描かれています。季節柄、みんな冬服を着ているけど、ひとり館林さんは腕まくり。寒くないんですか、館林さん。

感謝感激雨アラレ 投稿紹介&募集

今回は読者のイラストを載せられてよかった。いきおいでハガキも紹介（長いから抜粋。次から100字程度にしてね）。**オイラが告白されるために自分を磨いてる時、女の子は告白するためにぱずるだまの勝負をやってんだな、きっと。デートに誘って「ごめんなさい。その日は用事があるの…」なんて言われる時は、女の戦いの日なんだな（福岡県／にぢっち♥）。**卒業式の日だけじゃないんだね。さて投稿募集のお知らせ。タイトル用にイラストを継続的に募集します。あくまで『ときメモ』ファンページなので、とりあえずは何人かのキャラの集合写真風のものを縦10cm、横13cm程度で描いてね。もちろん他のネタも随時募集中。宛先は〒105　**東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめき」係**まで。



Voice

味方パイロットとその声優を公開

まず紹介するのは、ゲーム中に登場する味方パイロットのリスト。同時にそのキャラクタの声優も表記しておくので、今作の豪華さを堪能してほしい（若干原作と異なる者もいるが、それは諸事情ということで…）。ただ、今回紹介しているのは物語の進行とともに仲間になる正規のメンバーだけである。このほかにも説得により寝返る者がいるのだが、彼らについてはまだまだ内緒。

●味方パイロット一覧（50音順）

アムロ＝レイ（古谷徹）
アヤ＝コバヤシ（冬馬由美）
アルバトロ＝ナル＝エイジ＝アスカ（井上和彦）
ウッソ＝エヴィン（阪口大助）
岡めぐみ（上田みゆき）
オデロ＝ヘンリーク（中田雅之）
オリファー＝イノエ（園部啓一）
兜甲児（石丸博也）
ケイト＝ブッシュ（安達忍）
ケーラ＝スゥ（安達忍）
車弁慶（八奈見乗児）
剛健一（白石ゆきなが）
剛大次郎（玄田哲章）
剛日吉（小原乃梨子）
コニー＝フランシス（こおろぎさとみ）
式部雅人（中原茂）
シモーヌ＝ルフラン（平野文）
シュバルツ＝ブルーダー（掘秀行）
ジュンコ＝ジェンコ（小林優子）
司馬亮（塩沢兼人）
神隼人（キートン山田）
竹尾ワッ太（伊倉一寿）
ツワブキ＝サンシロー（神谷明）
デビット＝ラザフォード（梅津秀行）
トマーシュ＝マサリク（関智一）
ドモン＝カッシュ(関智一)
流竜馬（神谷明）
ハサウェイ＝ノア（佐々木望）
ハヤミ＝ブンタ（緒方賢一）
ピート＝リチャードソン（井上真樹夫）
ヒイロ＝ユイ(緑川光)
ひびき洸（神谷明）
ファン＝リー（徳丸完）
藤原忍（矢尾一樹）
ブライト＝ノア（鈴置洋孝）
フランチェスカ＝オハラ（日高奈留美）
ペギー＝リー（渡辺久美子）
ヘレン＝ジャクソン（深見梨加）
ボス（大竹宏）
マーベット＝フィンガーハット（白石文子）
マヘリア＝メリル（まるたまり）
峰一平（曽我部和恭）
ミリエラ＝カタン（石川寛美）
ムチャ（加藤治）
ヌケ（緒方賢一）
ヤマガタケ（加藤治）
結城沙羅（山本百合子）
ユカ＝マイラス（伊藤美紀）
弓さやか（松島みのり）
ライディース＝F＝ブランシュタイン（置鮎龍太郎）
リュウセイ＝ダテ（三木眞一郎）
レイン＝ミカムラ（天野由梨）
ロアン＝デミトリッヒ（鳥海勝美）
ロベルト＝ゴメス（加藤治）

第4回：仲間になるパイロットと第6話以降の物語に迫る

Story

第8話から物語は地上編と宇宙編に分岐

以前紹介した第5話以降のストーリーを、第10話まで公開しよう。なお、問題の地上編と宇宙編へのルート分岐は、7話の選択肢に答えることによって行われる。

宇宙と地上の分かれ目!



⇧選択肢で上を選ぶと地上編へ、下を選ぶと宇宙編へと分岐する

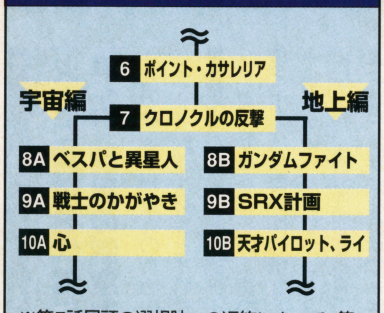
●第6話 ポイント・カサレリア

リガ・ミリティアからの応援要請に答えるべくヨーロッパへ向かう大空魔竜隊。その道中、アルプス山脈麓で彼らはベスパ（ザンスカール帝国軍の呼称）のMSと戦うウッソという少年に出会った。

●第7話 クロノクルの反撃

ベスパとの抗争を目の当たりにしつつも、防衛軍としての立場上大空魔竜隊は手出しができない。そんな軍律を破りながらもシュラク隊と出撃する兜甲児とボルテスチーム。だが、彼らの背後では無情にも大空魔竜が飛び立っていた。

『新スーパーロボット大戦』進行チャート



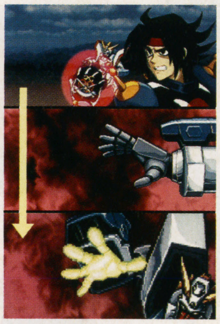
※第7話冒頭の選択肢への返答によって、第8話以降の展開が異なってくる

●第8話Ⓐ ベスパと異星人

ウッソたちがリガ・ミリティアの基地に到着した時、そこはすでにベスパの手によって発見された後だった。基地上空で起こる砲撃はリガ・ミリティアの抵抗のものであり、ベスパと暗黒ホラー軍団が争うそれでもあった。

●第8話Ⓑ ガンダム・ファイト

大空魔竜隊は日本に戻る途中、激しくぶつかりあうシャイニングガンダムとウイングガンダムに遭遇。2体は軍には属しておらず、大空魔竜隊の制止にも耳を貸す様子はない。そんな中、暗黒ホラー軍団が出現し、水入りとなったウイングガンダムは姿を消した。



⇨1マップだけ、ドモンが仲間に入る

●第9話Ⓐ 戦士のかがやき

新型MSを打ち上げるため、ウッソたちはジブラルタルを目指すことになった。だが、シュラク隊がその受け取りのため留守にしたスキに、ベスパのMS部隊が飛来する。マジンガーZを囮に、ウッソたちは基地を捨て脱出を図るが…。



⇧ベスパ地球侵攻部隊の司令官であるファラ・グリフォン少佐も出撃してくる

●第9話Ⓑ SRX計画

無事日本についた大空魔竜隊に知らされたのは、日本で相次ぐ兵器会社を襲うテロ事件。えもいわれぬ不安に包まれながらも、ライディーンとR-1を加えた大空魔竜隊は異星人迎撃のため大阪へ飛ぶ。

●第10話Ⓐ 心

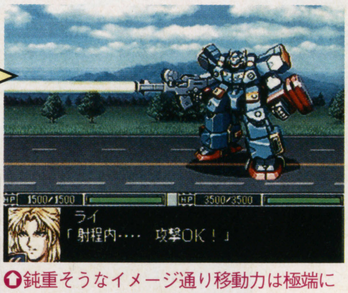
基地からの脱出に成功したウッソたちは、空路でアルプスを越えようとベチエンの旧飛行場へ向かう。だがその中途、ベスパ基地を襲撃しようとしている悪魔帝国の部隊に遭遇してしまうのだった。

●第10話Ⓑ 天才パイロット、ライ

関西学園都市へと飛んだ大空魔竜隊の前に、単身異星人と戦うR-2の姿が映し出された。同胞に負けまいと出撃するリュウセイ。一方、異星人側ではル＝カインと名乗るリーダー格の男が何かの搬入を終え、離脱しようとしていた。

NEW FACE:R-2

SRX計画で開発された砲撃戦用ロボット。高出力のジェネレーターを採用しているため強力なビーム攻撃が可能。ただ、重装備のため機動性は低い。



⇧鈍重そうなイメージ通り移動力は極端に低いが、実は空を飛べたりもする

シミュレーション **新スーパーロボット大戦**
バンプレスト
PS
12月13日発売予定
6800円
メモリーカード対応（3ブロック）

バーチャロン適性、覚醒のためのマニュアル！



OPERATION MOONGATE from VIRTUAL ON

Mission File:05

CYBER TROOPERS 電脳戦機 バーチャロン

アクション	電脳戦機バーチャロン
	セガ
SS	11月29日発売予定 5800円
	バックアップメモリー対応（11ブロック） ツインスティック対応 同画面対戦可能（最大2人）

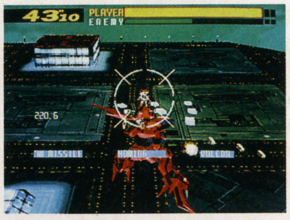
戦術偵察VRバイパーⅡ。華麗なまでの機動性を持つVRが生まれた経緯を紹介しよう。



出力すべてを使うS.L.Cダイブ。名前は実験中の事故が由来する

DEVELOPMENT 白熱化する戦場で求められた特殊な機動性

電脳暦0084年、VR開発に成功したDN社だったが、対立組織への圧倒的優位を得るまでには及ばず、戦闘は益々激化していた。戦場でのテムジンは確かに高い戦果を挙げていたが、その性能を活かした作戦を遂行するに不可欠な戦術用偵察兵器が存在しなかったからである。そこでテムジンを超える高機動VRの開発が始まった。実際にはテムジンの機体スケルトンをベースに、徹底した軽量化・低コスト化が図られる。結果、火力・装甲共に極めて貧弱なものになってしまったが、驚異的な跳躍・滞空運動性能を実現したこの機体はTRV－06バイパー（※1）として実戦配備された。しかし、短期間の開発が災いし、作戦遂行中の事故が多発。改良・強化を余儀なくされる。数度にわたる実験と大幅な改良で機体名称も変更、新たにTRV－06k－HバイパーⅡ（※2）が誕生したのである。



滞空能力を活かした上空からの攻撃を得意とするVRである

CODE：TRV—06k—H

VIPERⅡ［バイパーⅡ］

頭頂高	15.8m
本体重量	5.24t
全備重量	11.5t
ジェネレーター出力	4430kw



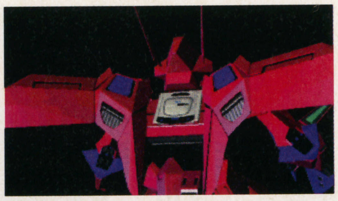
高速機動の代償としてぎりぎりまで削られた装甲を持つこの機体は、敵機の攻撃をすべて避けきれるだけの高い操縦技術が要求される。機体性能を活かしきることができるパイロットならば、敵機に捕捉されないという驚異の機動力を発揮する

ACTUAL BATTLE 火力と装甲を代償に得た、驚異の制空力

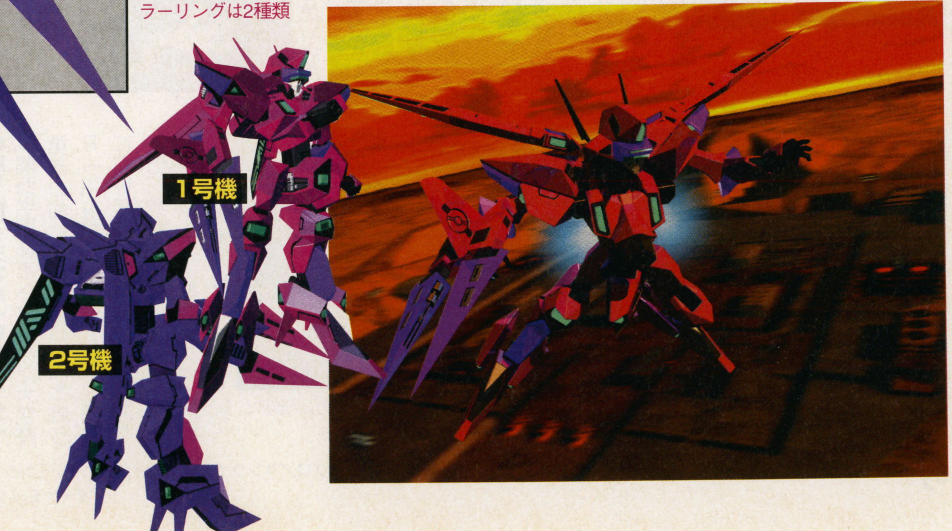
この機体は軽量化のためにコンパクトな武器が必要とされた。結果採用されたのが多目的アームランチャーである。この兵器の主機能ビームバルカンは、搭載された1080kwバッテリー（※3）により、高い速射性能を誇る。また、エネルギーチャージはコッキングにより行われ、長時間を要しない。その一方、バルカンの火力は牽制用に使われる程度のものである。

もう一つの機能のマイクロミサイルランチャーはカートリッジ式で装弾数は7発である。これは7発同時発射が可能で、モード切り替えにより、射出範囲・方向の調節もできる。

さらに機体本体には内蔵式大型ビームキャノンを搭載。これは、本体ジェネレーター（※5）と直結されているため、同機の最強兵器でもある。ただし、これは高い誘導性能を持つが高出力のため、多用不可な欠点を持つ。これらの兵器が有効に使われるのは、同機が高機動・高滞空性能を有しているからで、実戦では制空権を確保した後、上空からの各個撃破という戦術が主になる（※6）。



ジェネレーターの出力はテムジンと同じ



採用されているカラーリングは2種類

NOTES of VIRTUAL CENTURY

※1…TRVとは戦術偵察VRの略
※2…機体番号の後の記号は、改良バージョンであることを表す
※3…バッテリー出力をランチャーの前にブレード状に展開し、サーベルとすることも可能
※4…この機のジェネレーターの特殊機能として、本体の周囲に紡錘型のフィールドを展開できる。ただし、出力低下により操縦不能となる。これを利用したものが、上空からグライダーとして滑空・特攻を仕掛けるS.L.C.（Shes Lost Control＝操縦不能）ダイブである
※5…偵察用VRなので、実際の戦闘は一撃離脱が多い

OPERATION MOONGATE



格闘アクション **ブシドーブレード**
スクウェア
PS 3月14日発売予定 5800円
メモリーカード対応（ブロック数未定）

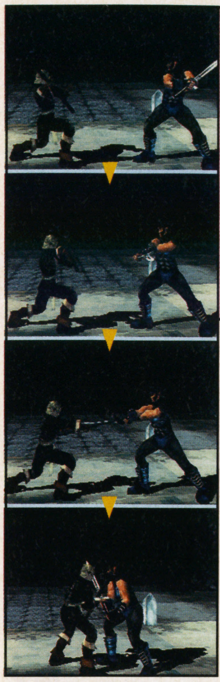
続々判明していく新システム。そのどれもが格闘ゲームの新時代を感じさせてくれる

生 死をかけた懸け引き「鍔迫り合い」

緊張の後の紫電一閃。一瞬の勝負が魅力の「ブシドーブレード」。着々と完成に近づくこの作品の新たな側面が判明した。それが鍔迫り合いだ。これは互いに攻撃を同時に行い、武器同士がぶつかり合った時に発生する膠着状態。ここから懸け引きが静かに、そして激しく始まるのだ。

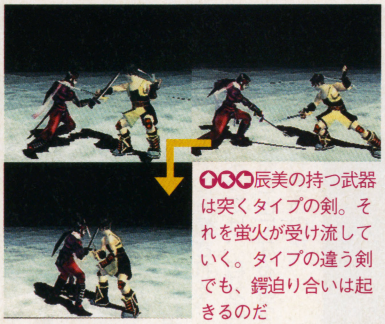
火花散る剣撃！！

互いの激しい一撃。その力を鍔で受け、そこから押し合いになる状態が鍔迫り合いだ



●構えの型による違い

武器によって構え方や攻撃法は異なる。突きや切りなどがその典型だ。ただし、鍔迫り合いは各武器とも同様に発生する。



⬆⬅⬇辰美の持つ武器は突くタイプの剣。それを蛍火が受け流していく。タイプの違う剣でも、鍔迫り合いは起きるのだ

互いに探り合い「体さばき」

鍔迫り合い状態から次の行動に移る際は、相手の行動を読む必要がある。どちらが先に動くのか、どう対応するかを先読みすることで、戦いを有利に展開できる。

●自分の間合いに持込む

間合いを取り直すのがこの行動だ。お互いに同時に動いた場合、相手と一定の距離をおくことになる。不意を突き、一方のみが行動した場合、相手はよろける。

互いに離れる



一方が離れる



●均衡を破る攻撃

鍔を突き合わせた密着状態からの攻撃により、相手を突き飛ばすことができる。ダメージを与えるわけではないが、相手の型を崩して、その隙に先手を打てる。

一瞬の懸け引き!!

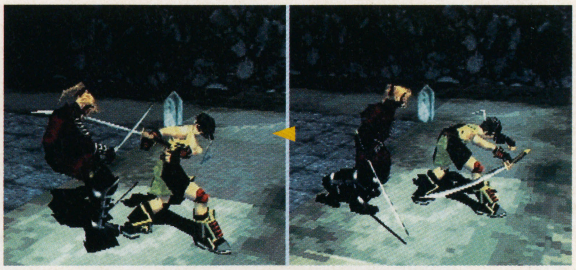


戦いが膠着する。懸け引きが始まるわけだが、肝心なのは相手より早い判断だ

素早く攻撃を仕掛ければ、相手の体勢を崩すことができる。隙を突き攻撃！

生き延びるため、あえて敵に背を向け一閃!!

鍔迫り合いと並ぶ戦術の一つが振り向き攻撃。これは相手に背を向けた状態から、振り向きざまに攻撃するもの。これで、バックランニングから、フェイント攻撃を繰り出せる。この攻撃はトリッキーなので、相手を油断させるような状態を作ってから狙うのが望ましいだろう。



⬅⬆振り向きざまに突きを繰り出す辰美。攻撃の種類によって、攻撃目標部位も異なってくるため、攻撃が当たる場所も変化する

●刀身の長さによる違い

武器の違いにより、刀身の長さは異なる。そのため、振り向き攻撃の間合いも各武器によって調節しなければならない。



➡不意討ちだから有利だとは限らない

広い戦場を活かす戦法

フィールドを活かした戦いでは、時には敵に背を向けることもある。だが本作では逃げるということにはならない



戦いを放棄したかのように逃げるブラックロータス。戦略によっては、一時待避も必要な時がある

後方に逃げる「ヒゲ」が段差端まで追いつめられたように止まる。追手の御門が迫ってくる！

振り向き攻撃を仕掛ける。全力疾走で追ってくる御門が止まろうとするには、間合いが狭すぎた

ブラックロータスの野太刀による一撃が御門の胸に。走ってきたため、よけい深く切られたのか？

倒れ込む御門。絶命したのであろうか？ ランニングからのフェイント攻撃が成功した一例である

桃鉄沿線新聞

1996(平成8年)11月15日(金曜日)
通巻第2号

ボードゲーム 桃太郎電鉄HAPPY
ハドソン
SFC 12月6日発売予定
8300円
バッテリーバックアップ(最大3)
マルチプレイヤー5対応

新たに加わった12枚のカードの実力とは？

無敵のブロックカード、遂に破壊される。プレイヤーを震撼させるカードが登場!!

『桃太郎電鉄』シリーズにおける勝敗を左右する一因として、強力なカードの力がある。本誌記者は『HAPPY』においても、新しく加わった多数の強力なカードがあることを察知した。今回はその詳細について報告しよう。今回追加された12枚のカードは、その効果から大きく4種類のカードに分類される。使い方によっては、自分の首を絞めることになるようなカードもあるのだ。

両刃のカード

この種のカードは全部で2枚あり使い方が難しい。「朝三暮四カード」は、20マス進んだ後、3～5ヵ月冬眠してしまうカード。今までにあったカードの中に、3～4ヵ月充電後に20マス進める「充電カード」があったが、どちらもうまく使わないと損することになるカードだぞ。「ばちあたりカード」は目的地に誰も（自分も）到着できなくしてしまうカードだ。

人の邪魔をするカード

人の邪魔をするカードは『桃鉄』の主役ともいえる。「新ばかもんカード」「ふんどしカード」「うんち列車カード」など、使うと人に嫌われることうけあいのカードがそろった。なかでも「豪速球カード」は、ブロックカードを破壊してしまうすごいカードだ。

その他のカード

この種のカードは全部で4枚。「新おひるねカード」や貧乏神の種類を変える（キングボンビーには変わらない）「ボンビラスカード」などは、使い方が難しく得とも損ともいえないカード。そのほか「クイズカード」のように、相手がクイズに答えられないとお金をもらえるものや、「新潜水艦カード」のように、潜水していろいろ発見するものなどがある。

これが新カードの効果だ！

朝三暮四カード	20マス進めるようになるが、移動した後に3～5ヵ月冬眠してしまう
ばちあたりカード	目的地の上に大きなうんちを置き、誰も到着できないようにする
豪速球カード	他のプレイヤーが持っているブロックカードを破壊できる
ふんどしカード	他のプレイヤーが持っているカードを使うことができる
うんち列車カード	自分の列車がうんち列車になり、他の列車から追い越されなくなる
新ばかもんカード	自分以外のプレイヤーが、ばかもん親父に取り付かれて動けなくなる
?進めるカード	毎月、0～30マスの間で、移動できる範囲が変化する
きまぐれカード	名前のとおりきまぐれで、毎月、何らかの地方カードに変化する
クイズカード	他のプレイヤーにクイズを出して、不正解だと出題者がお金をもらえる
新おひるねカード	自分が望むかぎり、好きなだけ「おひるね」することができる
ボンビラスカード	貧乏神を、キングボンビー以外のバリエーションに変身させる
新潜水艦カード	航路上で使うと、どこかの航路に浮上する。海底探索で財宝も探せる

⇧ずらりとそろった新カード。すべてのカードを手に入れるのは難しいが、どのカードも一度は使ってみたい



⇨相手の攻撃を防ぐブロックカード。今回はこれを破壊できる

朝三暮四カード



⇨使い方が難しい。朝三暮四の意味はゲーム中で教えてくれる

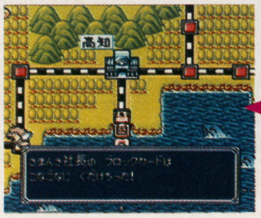
毎月チェックしたいカード

この種のカードは「?進めるカード」「気まぐれカード」の2枚。どちらも毎月効果が変わるので、常にチェックしたい。

?進めるカード



⇧毎月チェックしておけば、目的地に着くのに役立つ



豪速球カード



⇨⇩号・泣馬（ごう・きゅうま）の投げる豪速球でブロックカードを破壊。でも、はずれることもあるのだ



⇨カード売り場を発見したぞ。珍しいカードを売っているのだろうか？

新潜水艦カード



⇧潜水していろいろなものを発見できる。何が見つかるのかな

ボンビラスカード



⇧貧乏神を変化させるが、何に変化するかはわからないのだ

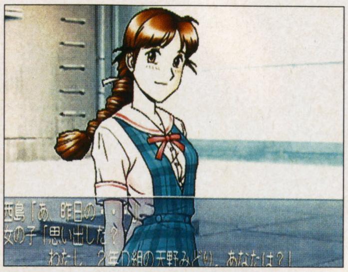
ふたりで Blue Love



わずか1ヵ月の間に見つけた君とあの子の真実の愛(トゥルー・ラブ)とは？

もし、君が父親の仕事の都合で突然転校することになったらどうするだろうか？ 友達との思い出をたくさん作るもよし、部活動に励むもよし。人それぞれ考え方は違うだろうが、誰しも残された時間を有意義に過ごそうと努力することだろう。もちろんこのゲームの主人公も同様だ。ただし彼の場合、自分の通っている青空高校での最後の1ヵ月を、女の子と仲良く過ごすことに「有意義」を見つけ出そうとする…。

多感な青春時代を過ごしている(過ごしていた)誰もが一度はかみしめたであろう、恋愛の楽しさと、切なさ。そんなほのかな恋心を再現した『トゥルー・ラブストーリー』の中で、主人公である君は転校最後の日に、心に決めた女の子の前で愛の告白をしなければならないのだ。はたして真実の愛は見つかるのだろうか？



⇧プレイする季節によって登場する女の子も変化。何度も楽しめちゃうわけだ!!

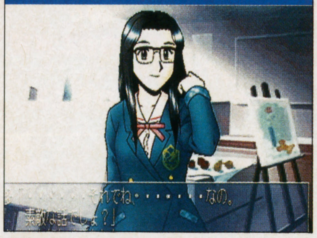
青空高校を舞台に、奏でられる青春の甘～いシンフォニー。あの子のハートを奪取すべく、今回はゲームの概略を紹介しよう！

シミュレーション **トゥルー・ラブストーリー**
アスキー
PS 12月13日発売予定 5800円
メモリーカード対応(2ブロック)

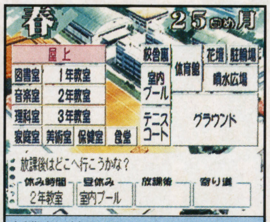
学校での生活

ゲームの最初に設定した主人公の性格や運動センスなどのパラメータによって、女の子たちとの相性は変化する。現実と同様に、ゲームの中でも女の子と親密な関係を結ぶのは難しい。まして、ほとんどの女の子はそれまで口を聞いたこともない間柄。まずは、あいさつ程度の簡単な会話を交わし続けることで、彼女たちの心の扉を徐々に開いていくことが最大の目的となるのだ。

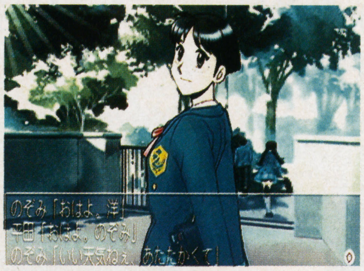
女の子との楽しいひととき



⇧最初は他人行儀な女の子たちも、会話を重ねれば自然と仲良しに…



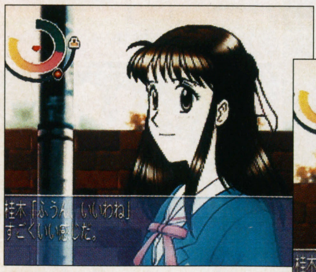
授業中以外は1日に4回の移動が可能。それぞれの女の子には出現しやすい場所があるので、意中の女の子が行きそうな場所を予測して行動しよう。思わぬ出会いがあるかもね。



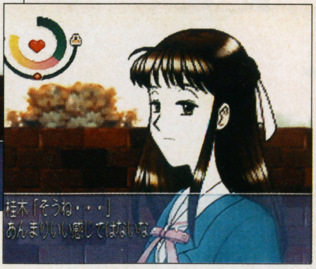
⇧登校時のひとコマ。気になる女の子に会えると、ついつい朝からニヤケ顔状態

楽しい下校タイム

ある程度女の子と仲良くなってくると、下校の際に2人きりで会話をするチャンスが生まれる。ここでは、その女の子が興味を持つ話題を中心に会話をしていこう。

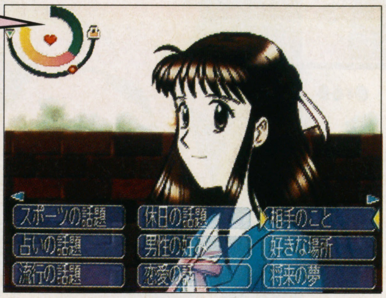


⇧逆に興味のある話をすると…メチャクチャ雰囲気イイッす!!



⇩興味のない話をしてしまうと、どこか気まずい雰囲気に…

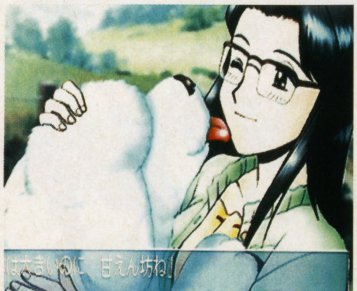
これが女の子の心情を表すゲージだ。下校途中はこのゲージを見ながら会話をしていこう。
ドキドキ度：中央のハートマークは、その女の子の鼓動を表している。鼓動が高まると女の子が照れてしまい、途中で帰ってしまう。
トキメキ度：丸いゲージは女の子の感情の高まりを表す。これが高いとデートに誘いやすくなる。
会話の回数：半円のゲージは、学校から家までの距離を表す。おおよその会話の回数の目安になる。



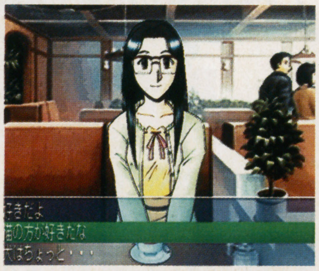
⇧会話の話題や、行動の種類は20種類以上

あの子と過ごす日曜日

下校中に女の子とデートの約束をすると、翌週の日曜日は2人だけのプライベートタイム！ 通常の日曜日は女の子のいそうな場所に単独で出かけるという寂しい展開なだけに、今までの苦労が報われる瞬間でもある。ただし、デート中の言動によっては天国から地獄に落とされることも…。

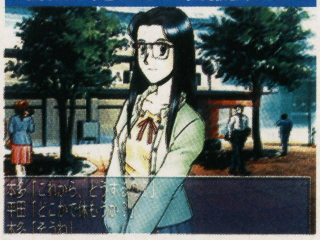


⇨何気ない表情に思わずドキッ。遠く離れても2人の愛は永遠なのだろうか



⇧デートの途中には選択肢も登場する。ベストな答えはどれだろう？

普段は見れない私服姿だ！



⇧日曜日に偶然会う以外は、あまり見られない普段着姿を堪能できるぞ


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Victor
拳で語れ!
なめらかな動作。極限まで書きこまれたグラフィック。抜群の操作性。
ボクシングゲームの最高峰が、ついにプレイステーションに登場。
■自分だけのボクサーを育て、チャンピオンを狙え! ■モーションキャプチャリングを採用して、本物のボクサーのリアルな動きをそのまま再現。
■極限まで書き込まれたテクスチャーによる迫力のグラフィック。■出したい動作が、気持ちよく出せる、抜群の操作性。
■プレイヤーの動きを学習して再現するトレースモードで自分自身との対戦も可能。■メモリーカードを使用したプレイヤー同士の対戦も可能。
KENSEI
THE KING OF BOXING
拳聖
© 1996 Victor Interactive Software Inc. © 1991 Electronic Arts.
本日発売
プレイステーション版
¥5,800(税抜)
the Best
競馬シミュレーションの頂点!
クラシックロード
PlayStation the Best
©1996 Victor Interactive Software Inc. ©1995 株式会社プログレス
11月29日発売 ¥2,800(税抜)
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

今が旬のソフト3本を開発者が語る!!





P72
『ワンダープロジェクトJ2』（N64）
米田　喬氏インタビュー
●期待のコミュニケーション・アドベンチャーの「美味い」部分に迫る

SPECIAL INTERVIEW

制作者たちの数ある想い 3連発

各々のクリエーターたちの現場と最新作への想い入れは？

特別企画





P75
『ぐーちょDEパーク』（PS）
さくま あきら氏インタビュー
●最新作の面白さと、ボードゲームについての想い入れを語っていただいた

ソフト制作最前線で はじける熱き想い

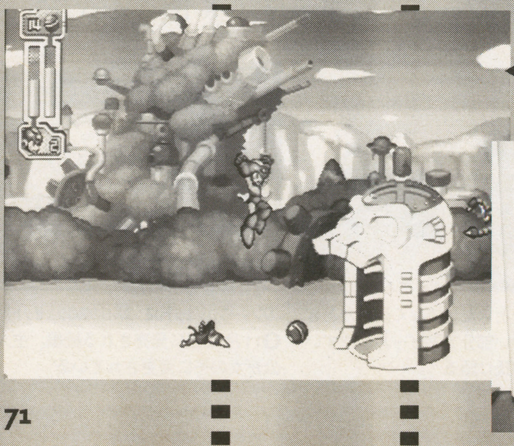
秋。読書の秋、食欲の秋というけれど、「ゲームの秋」という言葉は未だついぞ聞こえてこない。だが、今年の秋も、旬を迎えた美味しいソフトがいくつかある。

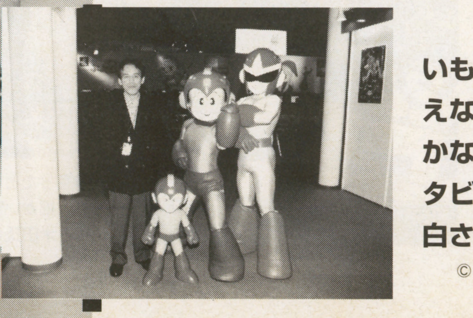
そこで、今回は特別企画として、秋から冬頃にかけて発売されるソフトの中から、気になる3本をピックアップ。この3本の開発者などにコアなインタビューを行った。いずれも普段は聞けないような深～いお話ばかり。各ソフトの面白味をうかがうだけでなく、制作者たちの素顔をも見ることもできたのだ。

それでは早速、それらをお届けしよう。旬の味の一端をぜひ味わってもらいたい。



P77
『ロックマン8』（PS&SS）
桑元 秀悟氏インタビュー
●カプコン／CS販売事業部の長が本誌に語る、『ロックマン』戦略と秘話！





世の中には数多くのソフトがあるが、そのソフトに託された制作者の真意はなかなかうかがいしれないもの。映画やテレビと違って、顔の見えないゲーム開発者の考える意図とはいかなるものか？　今回は特別企画のインタビュー3連発をお届け！　隠された面白さに迫ってくれっ。

『J2』のジョゼットはその辺にいる女のコなんです

SPECIAL INTERVIEW VOL.1

株式会社ギブロ／専務取締役
『ワンダープロジェクトJ2』プロデューサー
米田 喬氏

今作は前作の5～6倍の規模になっている

インタビュー特集のトップは、ギブロの専務取締役、米田喬氏。『ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット』のプロデューサーである。彼に同作品の面白さなどをうかがった。以下がその内容である。

〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜

——今回の『ワンダープロジェクトJ2』なんですけど、前作と比べてハードがSFCからN64に変わりましたね。これによって会話などのアルゴリズムはどの程度まで複雑になったのですか？

米田 ピーノ（『J1』）の時って、そんなに喋ってないんですよ。だから単純に行動だけ考えると、ピーノの3・5倍ぐらいのパターンを持っている程度です。データに関しては、ピーノのときはほとんどないという状態だったので、単純比較で考えちゃうと、セルデータとロジックデータなどを入れて5～6倍くらいですかね。非常に大ざっぱですけど、そのぐらいの規模になっています。ロジックに関しては、ピーノはシンプルなシステムで作ったんです。当然、確率計算もやったんですけど。今回、思考ルーチンに関しては、ここではお話しできないんですけど、面白い方法論で作ったんで、2倍強には強化されてますね。

——前作をプレイした時、コミュニケートするのに、多少もどかしい部分があると感じたんですが。5～6倍にデータが増えたということで、それらは解消されましたか？

米田 完璧に100％解消はできてないと思うんですけど…ただ、我々が想定したキャラのイメージにかなり近づいたというのはありますね。

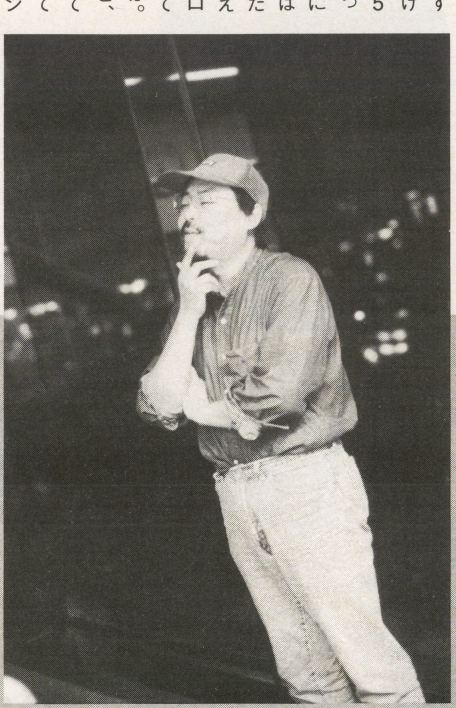
実際の人間を作っているわけじゃないから、100％ではないです。だけど、ピーノで出来なかったこと、ピーノにこういうのがあればいいなと考えた部分は、一歩理想に近づいたというところですね。ただ、実際は完成した後の不満もあります。それが今後の課題なのか、どうか分からないですけど……。

コミュニケーション・アドベンチャーと銘打っているのに、ピーノの時は、変形育成ゲームという意味合いが強かったんです。今回の『J2』に関してはいろんなやりとりがありますから…そういう意味では、これがコミュニケーション・アドベンチャー、これはそういう遊び、という点が少しは感じ取ってもらえるんじゃないかなと思います。

——前作は男の子のギジン（ピーノ）が主人公でしたが、今回は女の子。主人公の性別を変えた明確な理由は？

米田 営業的にいえば、女の子のほうがウケるというのが、やっぱりあります（笑）。それは否定できません。ただ一番大きい理由は、今回のような言葉のやりとりのコミュニケーションで遊ぼうとした場合、微妙な感情表現やセリフの言い回しがありますよね。結局、男にした場合、ウジウジやったときに、何かちょっと女々しいなと思われるとかいう……。

ところが女性は「感情表現の生き物」といったら失礼なんですが、一般的にそういう印象ですよね。そういう意味で微妙な感情表現とかしぐさとか、考え方とか…それが一番適するキャラをと考えた場合、女性が一番いいんじゃないかなと。それが大きな理由ですね。



この作品は女性の主人公が適役だった

——なるほど。方法論的に、そういう表現を行うことを考えた場合、女性キャラのほうがやりやすい？

米田 やりやすいですね。たとえばウジウジしてる時、男のキャラだと、気色悪いですね（笑）。

ところが、女の子がウジウジしてると「何を考えてんだろう？」とかこっちが妄想しますよね（笑）。空想したりとか。

何を考えてるんだろう、何をやってんだろうというふうに思わせるのが、今回のコミュニケーション・アドベンチャーの狙いの1つだったんで。そういう意味では、女性が一番適役かなというのがあります。

注意したのは…女性のキャラでやる時に、流行りのキャラの絵みたいにはしたくなかったんですよ。何故かというと、流行りのキャラにしちゃうと、遊ぶ方に固定観念を植え付ける場合がありますね。

ところがジョゼットみたいに、正直でシンプルだと、可もなく不可もない。どこに取り柄があるの？ そんなに顔も美人じゃないし（笑）…だからこそ、日常的な行動がアピールしやすくなるんじゃないかなという狙いもあったんです。

その辺は、キャラを考えてもらった山下さんと話した時に、意図を分かってもらって…できるだけシンプルにしようということになったんです。ただ、やっぱりアイキャッチの問題もあるので、こういう大きな洗濯バサミみたいなのをつけて、ちょっと個性化を図ろうという感じにはなりましたね。

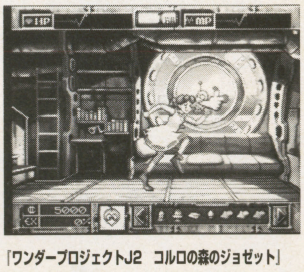
要は作ったゲームのキャラというより、その辺にいる女のコ。ごく普通の少女といいますか、それをやりたかったなというのがあるんです。サンプルをプレイしてもらっていると思うんですけど、ゲーム中に非常に地味なセリフが多い。「だから何なんだよ」という言い方は、多分たくさんあると思うんです。今回はジョゼットに「だから何なんだ」ということをさせながら、何か親近感を持たせることによって、コミュニケーションという雰囲気をもっとリアリティあるものにしようとして、いろいろ考えたんです（笑）。

実際、それが成功したか失敗したか分からないですけど。そういうコンセプトで、ジョゼットができたという感じですね。

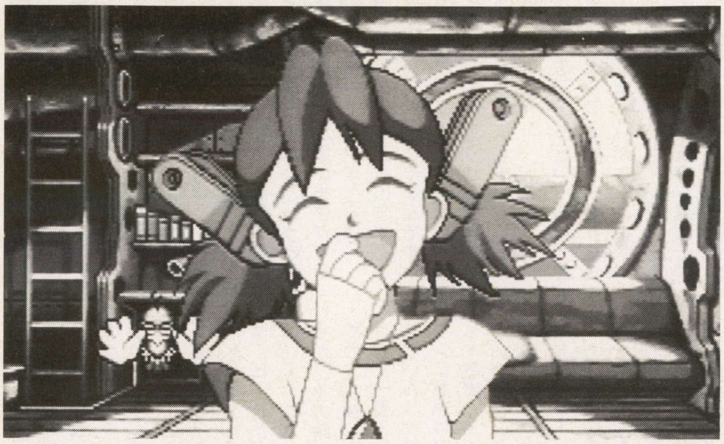




⬆笑ったときだけでなく泣いたときも。細かい部分でアピールしやすい…と米田氏は語る



『ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット』
⬆11月22日に発売される続編。主人公が女の子に変更されている



ジョゼットは基本的に「お友達」なんです

— 性別を変えたことで、男のプレイヤーと女のプレイヤーで受け取り方が違ってくると思うんです。そういった違いに関してどう考えられてますか。

米田 たとえば、ジョゼットと同世代ぐらいの中学生がプレイした場合、あまりジョゼットに「女性」を意識しないと思うんですよ。正直言ってあまり女性らしくないと思いますから。女性といっても子供だと思っていますからね。

風体が女の子の格好をしていますけど、本質的には「お友達」というか…中学生とか小学生の時に異性と接する場合、「女性」という意識はなかったと思うんですよ。「隣に座っている○○ちゃん」とか、そういう雰囲気でプレイヤーは受け取ってくれるんじゃないかなと思うんで、逆に女性らしさを出さなかった。意図的にそうならないようにキャラを作ったんですよ。

だから色気のある話も全然しない し（笑）、何か日常的なことばっかり言っていて、ある意味、そういうのを期待する人は、ちょっと「あれ？」っていう感じになると思うんです。それは否定できません。

ギャルゲーと思った人は、「ちょっと何か違うな」という気がするでしょうけど、逆に期待しないで、普通の女のコ、同級生みたいなのがいるなという感じの先入観を持ってくれた人は逆に「当たる」と思うんです。言っていることは「隣の女の子と全然変わんねえじゃん」と気づいてプレイしてくれれば、こちらとしては非常にありがたい遊び方ではないかと思います。

— 性格づけも一般的な「お友達」という感じ。

米田 そうですね。基本的には昔、知ってた小学生の女の子をモデルにしてて、「あの子だったらこう言ったはず」だとか、「あの子だったらこういうリアクションしたな」というのを下敷きにしながら作ったのがジョゼットなんです。ただしかし、やっぱりフィクションなので、全部が全部対応できないので、ある程度嘘っぽいところは、こっちのほうでアレンジしました。けれど、性格的なベースになっているのは、実在の人物なんですよ。

ジョゼットの個性はプレイヤーが作ってほしい

— ところで、現実の世界で人間とつき合っていく時、予測し得ない行動や発言の面白さというのがあると思うんです。それをコンピュータで再現しようとなると…特に実在の人間のモデルがいるとなると、莫大なデータ量が必要になりますね。

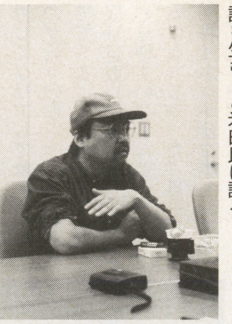
米田 それで一時期悩んだんです。たしかに量は要るし、いろんなデータを用意すれば、限りなく人間に近づくんじゃないかなと思ったんです。けど、ある時、キャラを作っているのは、実はキャラそのものじゃなくて、第三者じゃないかと思ったんですよ。たとえば、私が何も考えずにボーッとしていますよね。頭の中では何も考えてない。ところが、ある人はそれを見て「実は凄い考えをしているんじゃないか」と思ったり、ある人は「ただボーッとしているだけだよ」とか…いろいろ取り方があると思うんですよ。

でも、実は答えは1つ、ボーッとしているんですよね。

そういう意味で、データを一杯作っちゃうよりも、少々どうとでも受け取れる行動があった方が、逆にそのキャラクタが生きてくると思ったんですよね。

その辺の話になるとちょっと難しいんですけど…一番いい典型がRPGでの町のキャラ。これは町中をうろうろしてます。単純に話すと動いてるだけです。

ところが、それをプレイしている人は「キャラ同士がゴッツンコしてる…もしかしたら会話しているんじゃないか」と考えることもあると思うんですよ。実際はただ動いているだけで、実際会話なんかしてないんですけど。プレイヤーの想像力で、会話しているキャラになっちゃう。



ジョゼットとプレイヤーの交流が物語を生む、と米田氏は語る

そういう感じで、ジョゼットもたしかにデータがたくさんあったら、かなり人間に近づくし、プレイしている人も飽きないと思うんです。だけど、できるだけズレてるというのを入れてみたいなというのがあったんですよ。最終的に少々行動的にズレてる部分があっても、それはいいんじゃないかと。それは、プレイしている人にとっては「何でこんなこと言うんだろう」と思わせるということでアリだと思うんですね。

ジョゼットは、昔知ってた小学生の女のコがモデルです

— 逆にデータを制限したことで、想像力をかき立てる余裕を残したということですか。

米田 制限したというか、ぶちまけて言うと、本当は容量がなくて入らなかったんですけど（笑）。

結論としては、そういう方法論もいいんだけど、ちょっと発想を変えちゃって逆に入れない。非常に不確定的なことをやることで、逆にジョゼットの個性をプレイヤーに作ってもらおうというのも、アリではないかなということを、作りながら考えたんですよ。

実際、それはピーノの時もそうだったんですけど。ピーノの時も、実はこっちは何もやってないのに「ピーノが突然落ち込んだ」とか「ピーノが突然元気がいいみたい」とプレイしてた人は言う。だけど、全然そういうふうにはデータ管理してないんですよ。別に機嫌がいいパラメータとか、そういうのは作ってないし、今回のルネなんか運動能力が高いからパッと走ったりとかするんですけど、それを「元気がいい」とか「気分がいい」と解釈するのはプレイヤーの想像力じゃないかなと思ったんですね。

ゲームじゃなくてスーパーコンピュータでそういうデータを作れば、より人間に近づくんじゃないかと空想したことはあるんですが、多分それは成功しないなとも思うし……。

なぜなら、「人のキャラクタを作るのは第三者である」というのが分かったから。だって自分たちのことでも、日常ってあんまり考えてないですよね（笑）。夜、何のメシ食おうかなーとか、そういう感じで、意外と考えることは単純なんですね。ところが、第三者がいろんなことを空想して、あの人はこういうタイプじゃないかとか、今、こういう状況じゃないかみたいなことを作っちゃう。ジョゼットも、多分そういう意味では、たまたまプログラムの動きで突然歩いたり、ぼーっとやったりするんですけど、それはプレイヤーが想像してくださいという方が楽しいんじゃないかと思うんですね。



「普通の女のコ」を目指して作られた彼女の性格はこんなところにも現れる

言うことを聞かないキャラだからこそ面白いんです

——今までの話を聞くと、謎解きで詰まる以外に、自分の思ったようにジョゼットとコミュニケートできないということもあるでしょうね。こんな反応が返ってくると思っていたら全然違っていたとか…自分の意図する方向に誘導できないというのが一番近い言い方だと思いますが、そういうプレイヤーに対して一言。

米田 それは当然ながら出ます。そこはかなり難しいところなんですよね。正直言って、人格持ったキャラクタを作ったら、言うこと聞きませんよ（笑）。言うことを聞かないから面白いんですね。

今のゲームキャラというのは、とりあえず言うことを聞く。だからこれやって、上手くいかないユーザーはリセットしちゃうとか（笑）。そういう意味では常識に反旗を翻したゲームですね。言うことを聞かなった時はそれは仕方がない。ジョゼットが機嫌悪いんだろうし、つき合っていれば、答えも出てくるだろう。ある意味ではユーザーに逆らったゲームでもあるんですね（笑）。

純粋に考えた時、キャラに対し「右」と言ったら右へ行くか、「止まりなさい」と言ったら止まるか、「右の考え方をしなさい」と言ったら、「はい、右の考え方します」と言うか、そういうキャラを作った時に面白いんだろうか？と思うんです。そういうふうに作れば、ゲーム的にはサクサク行っちゃってストレスもたまらないと思うんですけど、終わった時に、多分そのキャラクタは印象に残らないと思うんですよね。

ピーノが印象が良かったというのは、ピーノが犬みたいに言うことを聞いてくれたからなんですよ。ところが、その時は面白いんですけど、終わった後にやっぱり非難轟々というか…一部では、「このキャラに人格はないんじゃねえか」とか、「このギジンに意思はないのか」とか、「これじゃ教育じゃなくて単なる洗脳じゃないか」という、かなり辛口の批評もあったんですね。結局それは当たりなんですよ。

だから、今回のゲームみたいな企画を考えた場合、絶対キャラは逆らってなんぼじゃというのがあって、その逆らうのがムカつくという人はそれはしようがないです。ムカついてもらって、このゲームは僕に合わないからやめたという人も、それはそれで当然だし、中には逆らうことが人間っぽくて面白いという人は、それでいいと思うんですね。

本当はそういう高飛車な作り方だとマズいんですけど……（笑）。ただ、そうしないと、ジョゼットが自分のプレイしているテレビ画面に出てきている人間というか、キャラになりきれないんじゃないかという思いがあります。それは賛否両論で、多分非難も来ると思うんですよ。「これはゲームじゃない」とか「遊べない」とか、ムカつくという人もいるでしょうし、面白くないという人もいるでしょう。そういうリスクを負ったゲームです、正直言って（笑）。

ある意味では、非常に大金かけて冒険的なことをやってますね。それが成功すれば、また新しい可能性もある。失敗したら支持されなかったということで消えればいいんですけど。一番嫌なのは、そういうことをやって付和雷同的になることですね。

『J2』の場合、見えないコミュニケーションというか、口では言えない新しい感覚を感じてもらえるんではないか、そうだとすると、ある程度は成功かなと思うんですけどね。

ただし、やっぱり勝負ですから売れないと話にならない（笑）。理想論ばっかりも言ってられないですけど。ただ、作る方はその辺の理想論がなくなったら終わりだと思いますよ。やっている意味ないですから、ゲームデザインとしてはね。こうやって屁理屈言っていますけど、あとはプレイしてもらって、自分の考えたことが少しでも伝わってもらえればという感じですね。そういう意味では通常のゲームじゃないです。作っている本人が言うのもおかしいですけど。最近何がゲームかわからないですからね（笑）。

——だんだん、何だか…（笑）。

米田 観念論が出てくる（笑）。ピーノの時も、ああいう企画で、なかなか形が見えないので、企画段階で却下されたりとか、かなり準備期間あったんです。あと、『J1』を出したときに、たしかに批判もありました、半々ぐらい。ゲームじゃないとか、つまんないとか…。ただ、残り半分の人は、やっぱりこちらが意図したものを感じとってくれたと思うんですよ。そういう人たちが「いた」ということは事実なので、その可能性をもうちょっと広げていいんじゃないかと思います。だけど、同じことをやっちゃうとマズいんで、できるだけ人間らしさを出すために言葉を入れたり、ボディランゲージを多くして、できるだけプレイヤーとの距離というか、コミュニケーションの雰囲気を出すために演出をつけたりとか、そういう部分をかなり加えました。


リスクは高いが、可能性を広げたいと語る米田氏

新しい感覚を何か感じてもらえれば成功だと思う

実験的な作品だが自信は持っている

——今の話を踏まえた上で、再度お尋ねしますが、ユーザーを限定するような危惧感というのは、やはりありますか。

米田 それはあります。どんなユーザーでも、このゲームにすぐ飛びついてくれるということは多分ないと思うんです。あると言ったら嘘になりますね。

ただ、自分が思うに、昔のアドベンチャーゲームというのは、やることを教えない、詰まっちゃったら「そこは苦労してクリアしてね」というのが元々の形だったはずなんです。ところがそれが今は手取り足取りになっちゃって、やりやすいゲームがいいゲームになっちゃった。自分としてはそれは単調な感じがするんですよね。

そういう意味で、手取り足取りゲームに慣れちゃった人はやりづらいだろうなあ。

——今後、「予測不可能な面白さ」を拡大させた続編を作るつもりはありますか？

米田 それは『J2』が出た後次第ですね。今、偉そうに言ったんですけど、要するに結果ですから。

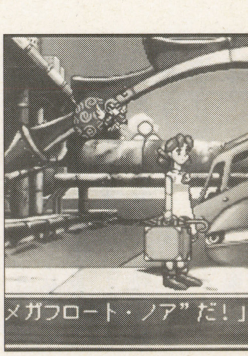
だから自分が言ったことが正しかったのか間違っているかというのはユーザーの反響によりますからね。もし、自分が言ったことが、志はいいんだけど（笑）、ゲームとしてよく分からなかったという感じになっちゃうと、こちらの敗北になりますからね。そのときはもう一回考え直しになりますね。

（10月30日収録、文中敬称略）

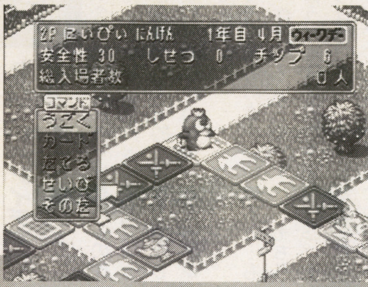


多少面倒かもしれないが、上手くコミュニケートできた時は嬉しくなる


エニックス／ソフトウェア企画部の藤本氏と語る米田氏。続編の構想でも考えているのだろうか



さくまあきら〜『ぐーちょDEパーク』

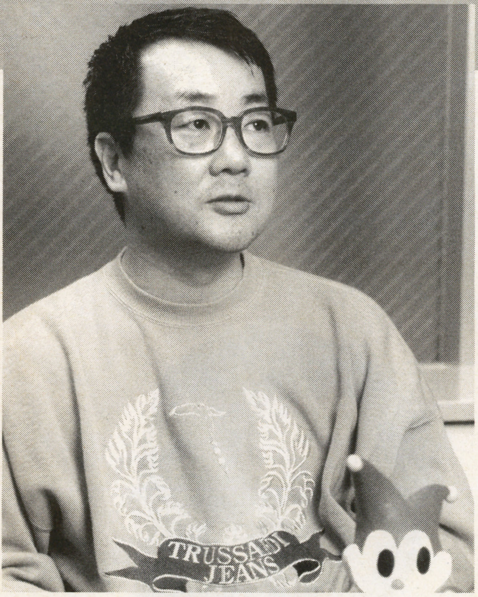


SPECIAL INTERVIEW VOL.2

有限会社サマープロジェクト
代表取締役／
『ぐーちょDEパーク』プロデューサー

さくま　あきら氏

僕がボードゲームにこだわる理由



気づいたらアイデアを出させられてたんです(笑)

2人目の登場となるのは、12月発売予定の『ぐーちょDEパーク』の制作に関わったさくまあきら氏。『桃太郎電鉄』シリーズで名高い同氏からは、今作のウラ話やボードゲームに対する考えなどが聞けた。

〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜

――今回、EAVさんから発売される『ぐーちょDEパーク』。この企画の立ち上げのきっかけは？

さくま　ある方を通じて、『テーマパーク』のすごろくを作れないかという話が来たんですよ。それで企画書を見たら、面白そうだったんだけど、すごく壮大だったんです。ガチガチのシミュレーションすぎて、ボードゲームっぽくなかったんです。それ見て「これが出たら僕は買うから」とか「間に合わないし、作れないよ。もっとシンプルなほうがいいよ」とか言ってるうちに、気がついたらアイデアを全部出させられていたんですよ。

――それで今の形になったと？

さくま　はい、そうです。ほとんど全部出させられちゃって、結局勢いでやらざるを得なくなった（笑）のが真相です。その人が持ってきた企画がなかったらできなかったゲームですけど、ノっちゃったもんだから止まんなくなっちゃんたんです。

――それじゃ、完成したものにはさくまさんの色が濃く出ていると？

さくま　そうですね。EAVさんが広げてくれたので、そういう意味ではむしろ思いっきり入ってますね。最後にメッセージもやらされましたからね。直しを。本当は軽くという予定だったんですけどね。

――『テーマパーク』とボードゲームが合体するという形に、あえてこだわった理由というのは？

さくま　当初は『テーマパーク』すごろくという予定だったものだから、そのままつらつらと案を思い浮かべていると、ちょうど澤君（注）のことを思い出して…彼の絵が凄く合うなと思ったんですよ。企画書を読んだ段階で、子供の頃よくやった、絵を3枚合わせるとできる絵合わせゲームを思いついたんです。それで、澤君の絵がついたらいいな…と思ったのがきっかけですね。そしたら、つぎからつぎへと話がすすんで……。

サイコロの出目で運命が変わるのが楽しい

――ユーザーの目から見ると、『桃太郎電鉄』シリーズの、さくまあきらの新作ボードゲームいうイメージが強いんですが…。ボードゲームにこだわっている理由は何かあるんでしょうか？

さくま　ボードゲームが好きなのは結果なんですよ。僕はデビューがRPGだったんですけど、これってつらいんです（笑）。

お客さんにとってRPGはすごく面白いと思うんです。だけど、作り手は謎解きは知ってるし、ダンジョンのどっちが正解かも知ってるし、敵キャラのHPも知ってる。そうすると作った後、テストプレイが面白くないんですよ。テストプレイしてくれる人たちの反応を見るしかない。RPGでは最初に武器・防具を買う楽しみってありますよね。あれがきっかけで、これはボードゲームになるんじゃないかっていうのが、じつは『桃太郎電鉄』だったんです。

だから物件を買うという要素が出てきた。あとはランダム性ですね。RPGの戦闘は敵に一度勝つと、もう2度と負けないですよね。それが面白くないので、サイコロの出目によって運命が変わっちゃったら楽しいなというのが、ボードゲームにのめり込んでいったきっかけなんですよ。それからボードゲームの場合、途中の段階でもすごく面白いんです。カードが揃ってなくても、テストプレイもすぐその場でできるし、人によっても変わるんでね。セコイ奴が出てきたり、イケイケの奴だと何か違うゲームのようになるんでね。それが楽しみなんですよ。作って一番楽しいということかな。

――クリエーターの目からしてもRPGはつらいと（笑）。

さくま　つらい。こんなこと言っちゃっていいのかどうかわからないけど（笑）RPGを作った人は絶対言うと思う。間違いなく、死ぬほど好きですと言う人は絶対いないと思うな。反響は一番大きいですけどね。その点ボードゲームは一緒にできるし、一番楽しいですね。

――先ほど言われた、絵合わせや物件を買うという点は、子どもにとってカード集めなどの感覚に近い？

さくま　そうです。近いですね。

――ボードゲーム自体というのは昔から数限りなくあり、歴史を振り返ると、それこそ将棋やチェスまで含めてものすごい数ですね。

ボードゲームというアナログなものの対局にあるテレビゲームの世界に、違うベクトルのものを持ち込んで融合させたボードゲーム。言い換えるとデジタル上でのボードゲームに固執する理由、今後も作り続けていく理由というのは？

さくま　まず確率なんかの計算が楽ですね。コンピュータがあるとね。紙のボードで最初から作ると、途中からすごく時間くうんですよ。コンピュータで10分で終わることが、1時間かかる。それがまず楽になる。盤でやるゲームは、それがネックなんです。奥行きのないゲームしか作れないんですよ、結局。人生ゲームは楽しいんですけど、文章を読む手間とかが多いんですよ、あと、膨大なお金の計算とかができないんですよね。計算が大変なんで。

それがコンピュータだとできる。RPGの持つ魅力がコンピュータのボードゲームだと入れられるんです。すごく豊かになるんで、それが楽しいかな。とっつきの悪さを解消できるんですよ。RPGとかシミュレーションが最近とっつきにくくなっている気がするんですが、それがボードゲームだとプレイヤーも楽に入ってこれる……。



『ぐーちょDEパーク』
⬆12月発売予定のちょっと変わったボードゲーム

注：『グーチョDEパーク』のキャラデザイン担当

絵を見てからアイデアが浮かぶことが多い

―今回、次世代機では初めての作品になりますよね。今回の制作で、次世代機のハード的な特質を活かした点や、制作時の苦労などをお聞かせください。

さくま　苦労の点をいいますと…もう一作作っているんですが、そちらのほうが実は苦労が多くて（笑）。そちらは作り直して、それが糧=勉強になって、こちらが楽になっちゃった……（笑）。

そっちのゲームはソニーさんのゲームなんですけど、その時は次世代機のことをよく分かってなくて、バカみたいに壮大なこと、ポリゴン使いまくりのをやったんですよ。ちょっとポリゴンは難しかったですね。画面の使えるようで使えなかった。画面のマックス状態とかいろいろあって、ちょっとしたことが意外とできなかったりしてね。

今回はポリゴンから作るのではなくて、普通のボードゲームをどの機種でも出せるようにしてから、それぞれの機種に戻したという感じでしたね。基本的にいいものはいいので、次世代機だからといって、どうしてもポリゴン使ってやる必要はないかな、というのが結論ですね。


⬆ボードゲームに関する思い入れを語るさくま氏

―今後もハード的な特質にこだわるつもりはない?

さくま　ないですね。ぼくの場合いつもないです。ファミコン時代からずーっと、どの機種という感じじゃない。RPGを作ってる時に、パーティが4人しか並べられないと、次のハードになっちゃったというぐらいで（笑）。だからあまり考えないようにしてますね。プログラマーさんの案がよければそれを活かすし……。

―ハードの普及台数を考慮した上での販売戦略や、制作スタイルなどはありますか?

さくま　クリエーターって意外と考えてないですよ。つい作るほうに夢中でね。販売戦略とかあまり考えないですね。

今回のは久しぶりにシンプルに作れたので、そういう話がくるところならどこでもやりたいですよ。相手さん次第ですよね。

やっぱり売りたい気持ちは分かりますけど、「100万本狙いで」とか、そればかり言われちゃうんですよ。『桃電』も何年もかかって100万本ですからね。ボードゲームというのはお客さんの数だけ遊びかたがあるんで、改造していかないといけないんですよ。誰にでも楽しいものはなかなか築きあげるのが難しいんです。1本出たらすぐお客さんの反応で変えるんですよ。例えば、コマンドの動かしかたにも文句がくるんです。「なるほどな」というのがあるので、それらを取り入れて成長させていきたいですね。RPGだと死ぬほどやってそれっきりなんで、空しいんです。「RPGを」って要求は多いんですけど、僕はRPGは買う方がいいな（笑）。

ボードゲームは最初の段階で1人でできるから、すごく楽ですね。あと、『桃太郎』シリーズの土居君や今回の澤君の絵もそうですが、絵を見てアイデアが浮かぶことが多いですね、ゲーム作る時は。イラストレーターが浮かばないと、そのゲームの制作は途中で止めちゃうことってありますね。

―アイデアに合った絵が浮かぶんではなくて。

さくま　そうですね、絵です。違うものを描かしちゃうと面白くなくなっちゃうんで。

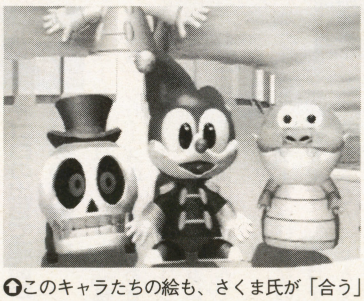
たとえば、澤君の絵で格闘は合わないですよね。こういう格闘技もいいなとか…まず考えるんですよ。だから、最初に何も作ってない段階で、ラフで絵を描いてもらって、それをじーっと見てアイデア浮かぶことが多いですね。それによって中身が変わっちゃうことが多かった……。

―発想が普通のクリエイターとちょっと違いますね。

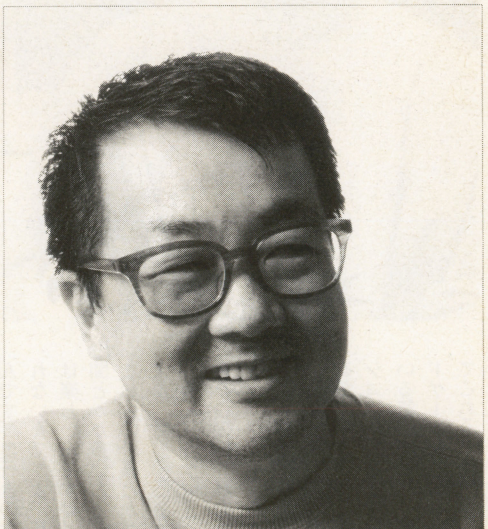
さくま　違いますね。どんなにシステムが面白くても、絵が合わなければやめちゃうかな。そして、ふさわしいのがあるまで粘るとかね。

土居君はイメージが和風なんで…前に洋風のものを頼んだけど、ダメだったんだよな。全部和風にされちゃうんで（笑）。

彼は、和風の時だけにしようと。そのかわり、「あれがいい」「これつまらないなあ」とか、言ってくれるよね。これ（『ぐーちょDEパーク』）も見てもらったよね。何だかんだ言って。これいい絵だよね、とか必ず言ってくれるんでありがたいですね。


⬆このキャラたちの絵も、さくま氏が「合う」と感じたものなのだ

やりたかったことは続編に持ち越し?



―今回の『ぐーちょDEパーク』でやりたかったこと、やり残したことなどは?

さくま　今回、名前を4人登録しておいて、「いつものメンバー」というのを決めておけるようにしたかったんですよ。やりたかったけど、それどころではなかったな（笑）。そういうのはけっこうありましたね。欲が出てくるんだよね。それが楽しい。やりたいんだけど、無理だよというのが…。

スケジュールもあるんで…「アイデアが浮かんだ」と僕が言うと、現場が「それはIIに」と言う。現場が「こういうのやりたい」というと、ぼくは「それはやばいから」とそんな調子でしたね。

まだまだいっぱいアイデアがあるんで、それをみんなに買ってもらって『II』が出来るぐらい売れて欲しいな（笑）。

―最後になりますが、次回作、または『II』に対する抱負を聞かせてください。

さくま　ぜひやりたい。こんなやりたいことはないですね。途中から、「こういうことがしたい」というのがいっぱい出てきて…もったいないからね。今度はちゃんと。

ハード的な特質を考えて作るつもりはないですね

―その欲を取り込んだうえで。

さくま　そう、取り込んだうえで。ずっとその話ばっかりだったからね。「パートII、パートII」と。ちゃんと紙に書いてあるからすぐ作れますよ（笑）。

―これからもやはりボードゲームにこだわりますか?

さくま　こだわるでしょうね。作っていて楽しいから。まあ、こだわっているほどではないんですけどね。

―今後の作品はボードゲーム?

さくま　うーん。シミュレーションも好きですし…。シミュレーションを今後作るのが増えるんじゃないですかね。ボードゲームっていうのは結構、シミュレーション的な戦略性がある。そういうのが一番性にあってるのかな（笑）。

（10月29日収録、文中敬称略）



SPECIAL INTERVIEW VOL.3

株式会社カプコン
CS販売事業部／マーケッターグループ長
ゼネラルマネージャー

桑元 秀悟氏

時代に合った『ロックマン』を作る男

10周年を記念して隠し玉が続々登場!?

3人目の登場は、カプコン・CS販売事業部／マーケッターグループのゼネラルマネージャーである桑元秀悟氏。同氏に、10年目を迎えて最新作『8』が発売される『ロックマン』シリーズのウラ話をうかがった。

──『ロックマン』シリーズが来年で10年目を迎えるそうですが。

桑元 今年の12月17日で、満9年なんですよ。数え年では10歳なんで、そこから1年間、10周年という形でくくろうと思っているんです。

──今回の『8』は、10年目以降を見据えたうえで、転機にあたる作品となるんですか？

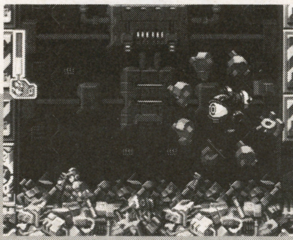
桑元 いえ、基本的な部分はその頃から同じですね。幾つかの窓（ステージ）があってというところとか。ここが一番低年齢層にウケた要素だと思うんですけれど、ステージクリア型のアクションゲームだと、クリアしないと先が見られないというのがあるじゃないですか。ところが『ロックマン』の場合は、どこでもとりあえず基本のステージには行ける。敵に負けてもそこは見られるというところが低年齢層まで楽しめる要素じゃないかなと思っています。だから劇的に変わったということはないですね。

ただし、みんなで10年というのをお祝いしたいし、今まで応援していただいた方には新しいロックマンで更なる満足感を得てほしいですね。10年目の1年間を通してのキャンペーンは具体的に何をやるか決めてないんですけれど、その中でユーザーの方々ともっとコミュニケーションを図っていきたいということは考えています。また、10年目という部分を見据えた場合、ほかにも新タイトルは当然出てきます。今、申し上げられないものも含めますが…。

──『8』は新しいですが、基本スタンスはこれまでのものと同じですね。ハードが多様化する中で、ロックマンも『バトル&チェイス』（注）のように多様化するんですか？

また、営業的な面からの『ロックマン』の変化する可能性や『X』シリーズとの差別化など営業戦略的な指針をお聞かせ下さい。

桑元 『X』に関しては、対象年齢を低くした『ロックマン』と別に、12歳ぐらいの年齢層を狙って出すというコンセプトだったんですよ。ところがロックマンの名前が大きく支持されていたんで、我々の思惑通りの差別化ができてなくて結局、同じ層の人たちが両方お買い上げいただいているというのがあるんです。あとは、そのバリエーションをどう増やそうかという話ですが…。例えば今回PSの『8』を出すんですけど、ハードの対象年齢とソフトの対象年齢が合致していないんじゃないかというような声もあります。だけど、一般層までかなり32ビット機は広がってきますし、これからもっともっと増えると思うんです。その中で一般層という、幅広いレンジのお客さんに楽しんでもらえるこういうタイトルって必ず必要だと思うんで、『ロックマン』はハードの低年齢化までも見据えた上での戦略商品だと僕は思っているんです。その子たちが楽しめるバリエーションというと…今までファミコンでもロックマンのボードゲームなどを出してるんですけど、ハードがCD-ROMになって様々なことがやれるようになった。ハード特性を最大限に活かしたものを出していきたいという思いの一つが、今度の『バトル&チェイス』なんです。あと、来年本当の満10歳を迎えた時には、びっくりするようなものを出しますよ。



『ロックマン8～メタルヒーローズ』
⬆12月発売予定の『ロックマン』シリーズ最新作。新要素を多数導入

ポリゴン『ロックマン』が出るかもしれない?

──ハードの一般化とハード特性の向上に見合った新しいものを作ろうということですけど…最近、噂で言われている、ポリゴンのロックマンという話はどうなんですか？

桑元 今まで2D横スクロールのアクションだったんで、ポリゴンにした場合に、「これはロックマンじゃない」という声が出るかもしれないですね。

──『ストリートファイターEX』を引き合いに出すと、あれは2Dのキャラを3D化してますよね。そういう意味では、ゲームの技術の方向性として、ああいう表現の方法もロックマンでありえると思うんですが。

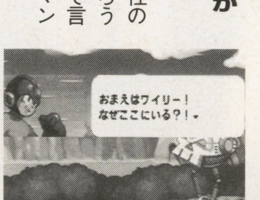
桑元 ないとは言えないし、可能だとは思います。マリオもポリゴンになって、ちょっと違うようだけど、それはそれなりにマリオらしさ、また奥が深くなったかなという感じもありますしね。

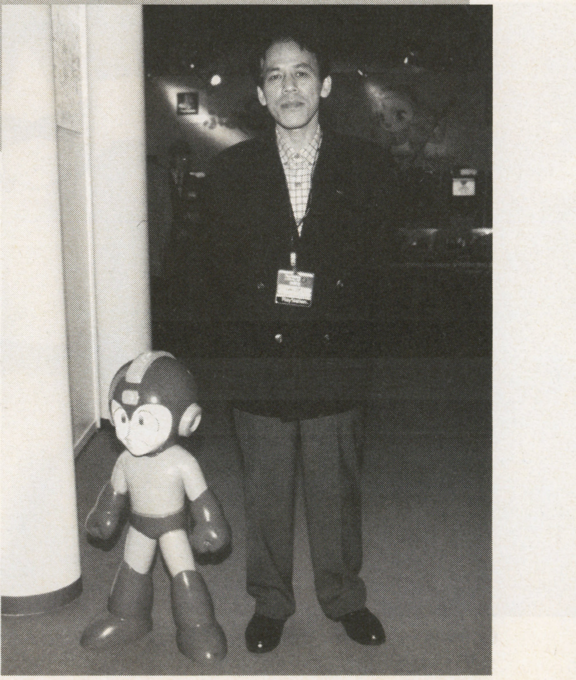
──そういう意味では、基礎研究などはもう行われている？

桑元 それはそうですよ。実現するかどうかは別ですけどね。

これからどんな技術が登場するのか分からないですけど、それはもう何年も前から当然のごとく研究はずーっと進めています。ただ、『ストリートファイターZERO』シリーズなどは今、当然2Dです。やっぱり2Dだからこそ、微妙なバランスがとれたり、いろんな表現ができたりというのはあると思うんですよ。技術にばかり走っても、ゲームというのはあくまでもアミューズメント＝遊びと思っていますので。

その「遊びのゲーム」というのを忘れたくないなというのはありますから…。（次ページにつづく）





注：『ロックマン』シリーズのキャラを使ったレースゲーム。詳しい内容は37ページに掲載

（前ページから）それはすぐでも構わないと思いますよ。ロックマンがドラえもんみたいに3Dになるのも。ただ、それで本来のロックマンが持っていたゲーム性、遊びという部分が再現できるか？というのがポイントになると思うんです。

これは何年も前から言っているんですけど、たとえば『バーチャファイター3』なんか、物凄いですよね。ですが、現実に近くになればなるほど、現実に勝てないんですね。それは技術の追求であって、現実に近づくほど、いい意味での嘘がつけなくなる。そのあたりで2Dを選ぶか、3Dを選ぶかというのは、その商品のタイプもあるし、お客さんの嗜好もある。だから、『ロックマン』の3D化はあるかもしれないとだけ言っておきます。対応するだけの技術もあります。

——技術的側面は別として、面白さと商品次第ということですか。

桑元　技術は芸術じゃないですからね。だから、そこをどうしていくか。『バイオ ハザード』のお客さんと『ロックマン』のお客さんとは全然違う嗜好がありますしね。そこはお客さんとのコミュニケートをとって、何が一番受け入れられるのかというのを模索しています。



親から子供まで2世代にわたって楽しめるシリーズにしたいと桑元氏は語る

今 だから話せる!! ロックマン開発秘話

——これからも10年、20年かけて長期的スパンで模索される？

桑元　次は『9』なのか、全然違ったタイトルになるのか、それは分からないんですが、ロックマンというのは我々が持っているキャラクタはジャンル的にも大きな柱ですので、その時代時代に合ったロックマンにしていきたいなと思っています。

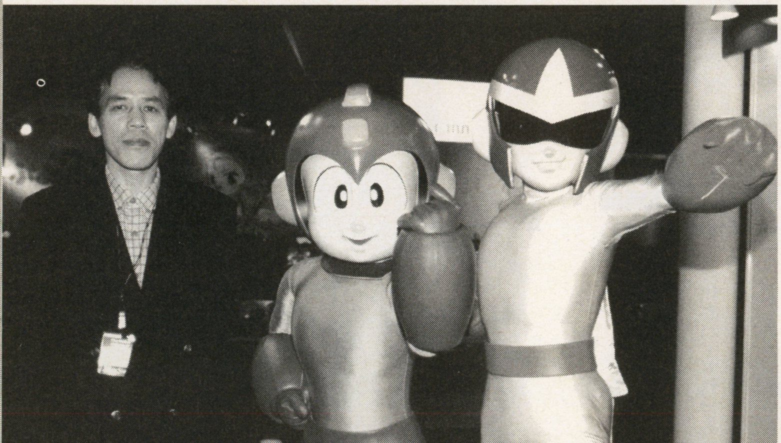
これで10年ですから、そのときに10歳で楽しんでいただいた人が今20歳ですね。18歳であれば28歳。ひょっとしたらそれらの人には3つくらいの子供さんがいるかもしれない。ゲームから離れていった世代の子供がゲームをやりたい年になって、親が子供にゲームを買ってあげようかなと思った時に、「あっ、昔やったな」というようなものになればうれしいなと思っていますね。

だから、ロックマンに関してはいろんなコミュニケーションをやってきたつもりなんです。キャラクタ募集もしたし、「それに採用された方にはスタッフのクレジットにのりますよ、応募していただいた方全部にノベルティを差し上げますよ」ということで過去ずっとやってきましたので、そのコミュニケーションが2世代目に生きてくる時代も来るのかな思って、楽しみにしているんです。

『1』の開発をやっているときに、「このキャラ、古いんじゃないか」というような話も社内ではあったんですよ。1回、ボツになりかけたんです。『鉄腕アトム』をちょっとライセンスで借りて、これを使った方がいいじゃないかといってアトムを描いて、これが開発機で飛んでた頃もあったんです。でも、アーケードの移植じゃないですからね。コンシューマに我々が行ってのオリジナルですから「若い奴等がせっかく作ったんだから、売りに出してやろうや」ということになったんです。それで注文とったら、思ったより集まりませんでした。それで、その数に多少上乗せした数だけ作って、87年12月17日にファミコンで出したんです。

鉄腕アトムを描いて、これが開発機で飛んでた頃もあったんです

当時は、テレビの番組提供なんかやったりしていましたから、テレビのCMだけは作っていたんですね。普通、それくらいの少ない本数から出発するとコストパフォーマンスが合わないんですよ。でも、そのCMを流した。これがクリスマス前で、タイミングもよかったというのもあると思うんですが、お正月が終わって会社に出て行ったら、うちの社長が怒っておるんですね。「百貨店、どこを回ってもロックマンがないらしい」と。お正月休みに、社長の友達や知り合いの方から「お前のところのロックマンを買いに行ったけど、なかったぞ」というのをいっぱい言われたみたいなんです。それで、急遽「作れ」ということで、また出した。その段階で『2』の構想が出た。『1』の成功がなかったら、基本的に『2』はないですからね。だから、早い時点で『2』というのは構想に上がりましたが、じゃ、もっと売っていくにはどうしたらいいかということで、キャラ募集を始めたり、プレゼントキャンペーンをやったんです。


10年目を迎え、更なる前進を語る桑元氏。これから、どんな新しい『ロックマン』をカプコンは生み出していくのだろう

期 待を裏切らない商品。それが『ロックマン』

——そういう意味で言うと、『ロックマン』はユーザーとの絆を作った一本だということですね。

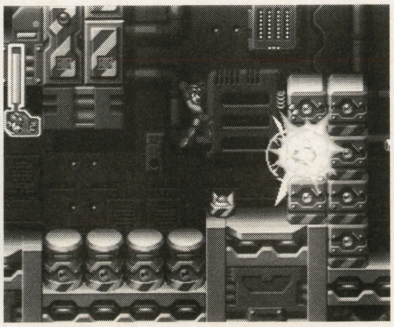
桑元　そうですね。我々も株式会社でやっている以上、あくまでも利益がないとだめですから、商品を買っていただかなくてはならない。だけど、その商品を買っていただいた方を、裏切ることはないと思っています。

うちの開発力を僕は１００％信用していますし、長年やってきたロックマンユーザーとのコミュニケーションをゲーム作りに反映させていますから。

まあしかし、きれいごとばっかりでは当然ないですけどね。企業として利益を追求するのは、当たり前の話ですし。『ロックマン』タイトルのいろんなキャンペーンをやって、プロモーションもやっていく。そこに、プラス「10周年」という冠をかぶせてもっともっと買っていただきたいんです。

今は、ハードの所有年齢と『ロックマン』のターゲットの間には若干のズレがあるんで、これが一緒になるまでの戦略的な商品であってほしいとは思っています。

（11月1日収録、文中敬称略）



攻略特別企画

RPG'96攻略大全・下巻

全機種のRPGに関する悩み、これでスッキリ解消だあッ！

全機種を網羅したRPGの極上攻略第2弾。今回も、1995年12月から1996年11月までに発売されたソフトのなかから4本をとりあげ、要点をおさえたチャートでクリアへ導くぞ。

PS アーク ザ ラッドII……P.80



SS ルナ シルバースターストーリー……P.86



SS ダークセイバー……P.90



SFC スーパーマリオRPG……P.92



チャート＆マップで白い家まで攻略

アークザラッドII

ガルアーノの館突入までの進行をチャートと解説で徹底フォロー。さらに、白い家をマップで攻略!!

RPG
SCE
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応（2～6ブロック）

リーザを襲う極悪非道なマフィアたち エルクはボスのガルアーノ討伐に向かう

主人公のエルクは、危険な仕事を請け負うハンターで、ある仕事の最中に、モンスターを操る少女と出会い、彼女を助けたことで謎のマフィアに命を狙われることになる…。ここでは、エルクの冒険の始まりである少女との出会いから、マフィアのアジトであるガルアーノの館に侵入するまでをフローチャートで解説するぞ。記事中、フローチャートと見出しのアルファベットは対応している。



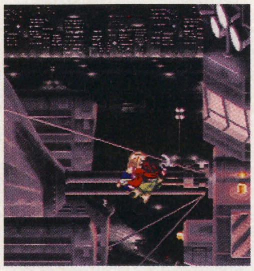
リーザとの出会いは、エルクの運命を大きく変えることになる

A ターゲットのアルフレッドと戦う

空港ロビーに着くと、すぐに戦闘になる。相手の背後から攻撃すれば簡単に勝てるぞ。戦闘後に人質だった女性と話すと「疾風のバンダナ」を入手できる。

B マフィアの手からリーザを救う

この戦闘では、モンスターを操る少女、リーザが助っ人に来てくれる。戦闘に勝利すると、黒服の男たちが登場して、リーザの返還を求めてくる。そして、リーザはマフィアに撃たれてしまう。



黒服の男たちから、リーザを救うことになるエルク

C リーザを助けるため闇医者を捜す

ケガをしたリーザを助けるために、医者を捜すことになる。ハンターズギルドに行って、カウンターにいる男と話してから、もう1人の男と話すと、闇医者のラドが酒場にいることを教えてくれる。



ラドは酒場にいるらしい。とりあえず酒場に向かおう

インディゴスショップリスト

復活の薬	1000
万能薬	1000
薬草	60
ソード	400
ハンドアックス	400
ナイフ	200
スピア	300
ライトシューズ	300
パッド	400
ファング	200
布の服	400
皮の肩あて	400

D 廃墟の町入口で闇医者を見つける

ラドは、すでに酒場を出ていた。酒場のバーテンの情報に従い、ラドを追って廃墟の町に向かうと、町の入口でラドがモンスターに襲われている。そして、モンスターを倒すと、ラドがリーザを診察することを約束してくれる。シュウのアパートに戻ろう。



このモンスターを倒すと、ラドがリーザの治療をしてくれる

E ギルドにおもむき仕事を請け負う

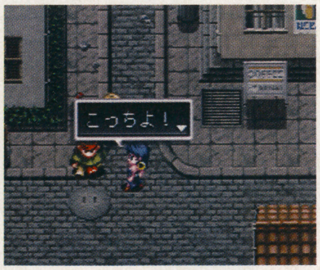
リーザが仲間になったら、ハンターズギルドに行こう。ハンターズギルドに行くと、モンスターを操る盗賊団の壊滅を依頼される。これは、ほかの仕事と違い強制イベントで、必ず引き受けることになる。仕事を引き受けると、自動的に路地裏に移動する。



エルクがハンターズギルドに行くと、急ぎの仕事を頼まれる

F 路地裏でシャンテに助けられる

モンスターは、何回倒しても出現するので、体力を温存して戦う。しばらく戦っていると警官隊が登場して、エルクたちは逃げ場を失う。するとシャンテが、路地裏のドアを開けて逃がしてくれる。



エルクたちを助けてくれたのは、情報屋のシャンテだった

G 酒場に情報料を持っていく

お金が用意できたら、酒場のバーテンと話そう。すると、閉店後にここに情報料を持ってきて欲しい、というシャンテの伝言を聞くことができる。

H プロディアスで装備を強化

この街の武器屋では、ソードを買おう。ソードは使うに従って、いろいろな能力が付くので、戦いが有利になる。街では、女神像の情報を聞くことができる。

プロディアスショップリスト

武器屋		道具屋	
ソード	400	復活の薬	1000
ハンドアックス	400	万能薬	1000
ライトフレイル	360	苦い薬	80
ナイフ	200	攻撃瓶	80
スピア	300	眠り玉	80
クラブ	300	薬草	60
アイアンナックル	225		
ライトシューズ	300		
パッド	400		
ファング	200		
布の服	400		
皮の肩あて	400		

I ビビガからチケットをもらう

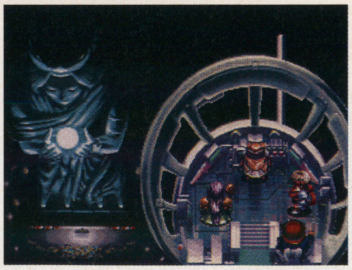
ヒエン置き場は、プロディアスの西にある。ここにいるビビガと話すと、女神像の式典のチケットが入手できる。式典は、プロディアスの北の会場で行われる。



序幕の式典に行くには、このチケットが必要だ

J 式典会場でアーク一行と遭遇する

女神像が光を放つと、エルクたちは次々と倒れる。そこにアークたちが登場して、女神像を破壊する。アークの飛行船を見たエルクはヒエンでそれを追いかける。



⇧怪しい光を放つ女神像の上空に現れたアークたち。女神像を破壊して去っていく

K 村人からリアの危機を伝えられる

ヴィルマー研究所を一度出てから、再びここに戻ってくると、村人が登場して博士の孫のリアが、遺跡に行って行方不明になったことを知らせにくる。

L ユドの村で博士の頼みを聞く

リアを助けてヴィルマー研究所に戻ると、ヒエンを修理するかわりに、遺跡のロボットの発掘を頼まれる。村を出ようとすると、商人が武器の説明をしてくれる。この先は長期戦になるので、装備を充実させておこう。

ユドの村 商人ショップリスト	
復活の薬	1000
万能薬	1000
いい薬草	82
苦い薬	80
攻撃瓶	80
眠り玉	80
薬草	60
ソード	400
ナイフ	200
クラブ	300
アイアンナックル	225
ウィップ	400
パッド	400
ファング	200
布の服	400
皮の肩あて	400

M 遺跡に眠るロボットを起動させる

パワーユニットを入手したら、地下2階まで行こう。すると、ロボットが起動して壁の中から出てくる。このあとは、自動的にユドの村に移動する。



⇧壁から出てくるロボットはすぐに壊れてしまう

封印の遺跡 入手アイテム	
地下4階	ナイフ+1 レコの草
地下5階	回復果物
地下6階	万能薬 魔法のリンゴ
地下7階	復活の薬 みなぎる果物

N 博士を襲うマフィアを倒す

エルクとリーザが浜辺から戻ると、博士がマフィアに捕まっていて戦闘になる。モンスターを倒すと、博士がキメラ研究所という施設にいたことが明らかになる。



⇧浜辺でお互いの過去を告白し合うエルクとリーザ。2人の胸にはつらく悲しい思い出がよみがえる



⇧エルクが研究所に戻ると、博士が黒服の連中に脅されている

O 切り裂き魔ジーンを撃退する

アパートに戻ると、ジーンが登場して戦闘になる。ほかにもモンスターが登場するが、ジーンを倒せば、退却していく。



⇧ジーンはあっさりと倒すことができる。このあと窓から逃げていく

攻略フローチャート

- **エルクのアパート** ビビガと話してアパートを出る
- **プロディアスハンターズギルド** カウンターの男と話したあと、ビビガと話して町を出る
- **アルディア空港**
- **アルディア空港ロビー** アルフレッドと戦闘したあと、飛行船へ乗り込む (A)
- **飛行船内** 機関室でリーザと話したあと、通路で倒れている男と話す
- **飛行船甲板** アルフレッドを倒す (B)
- **インディゴス**
- **シュウのアパート** シュウと話す
- **インディゴスハンターズギルド** カウンターの男と話したあと、カウンターの左にいる男と話す (C)
- **インディゴス酒場** バーテンと話す
- **廃虚の町**
- **廃虚の町入口** リーランドを倒す (D)

つづく

つづき

- **インディゴス**
- **シュウのアパート** リーザを仲間にする
- **インディゴスハンターズギルド** 盗賊団討伐の仕事を請け負う (E)
- **路地裏** モンスターを倒す (F)
- **インディゴス酒場** シャンテと話す
- **シュウのアパート** シュウと合流する
- **インディゴス酒場** 1500ゴッズを用意してからバーテンと話す (G)
- **シュウのアパート** シュウと話す
- **インディゴス酒場** グルナグを倒す
- **プロディアス** (H)
- **ヒエン置き場** ビビガからチケットを入手 (I)
- **式典会場** ヒエンでアークたちを追跡する (J)
- **ユドの村**
- **ヴィルマー研究所** ヴィルマー博士と話す
- **ヴィルマー研究所** 一度研究所を出てから再び研究所へ入り、作業室にいるヴィルマー博士と話す (K)
- **封印の遺跡**
- **封印の遺跡1階** モンスターを倒す
- **封印の遺跡地下1階** モンスターを倒す

つづく

つづき

- **封印の遺跡地下2階** リアを救出する
- **ユドの村** (L)
- **封印の遺跡**
- **封印の遺跡1階** モンスターを倒す
- **封印の遺跡地下1階** モンスターを倒す
- **封印の遺跡地下2階** モンスターを倒す
- **封印の遺跡地下4階** モンスターを倒す
- **封印の遺跡地下5階** モンスターを倒す
- **封印の遺跡地下6階** モンスターを倒す
- **封印の遺跡地下7階** モンスターを倒してパワーユニットを入手
- **封印の遺跡地下2階** ロボットと話す (M)
- **ユドの村**
- **ヴィルマー研究所** モンスターを倒す (N)
- **仮設空港** ヒエンに乗り東アルディアへ戻る
- **ヒエン置き場**
- **インディゴス**
- **インディゴスハンターズギルド** リゼッティ警部と話す
- **シュウのアパート** シャンテと話す
- **インディゴス酒場** シャンテと話す
- **シュウのアパート** ジーンを撃退する (O)
- **インディゴス酒場** シャンテと話す

ガルアーノの館へ

ついにガルアーノの館にたどり着いた!! カギを入手してあかずの間へ攻め込め

エルクたちは、シャンテの案内でガルアーノの館に行く。館はフィールドマップ上で?・?・?と表示されていた場所だ。ここでの最大の目的は、マフィアのボスであるガルアーノを倒すこと。



ガルアーノの屋敷に案内するシャンテ。何か怪しい

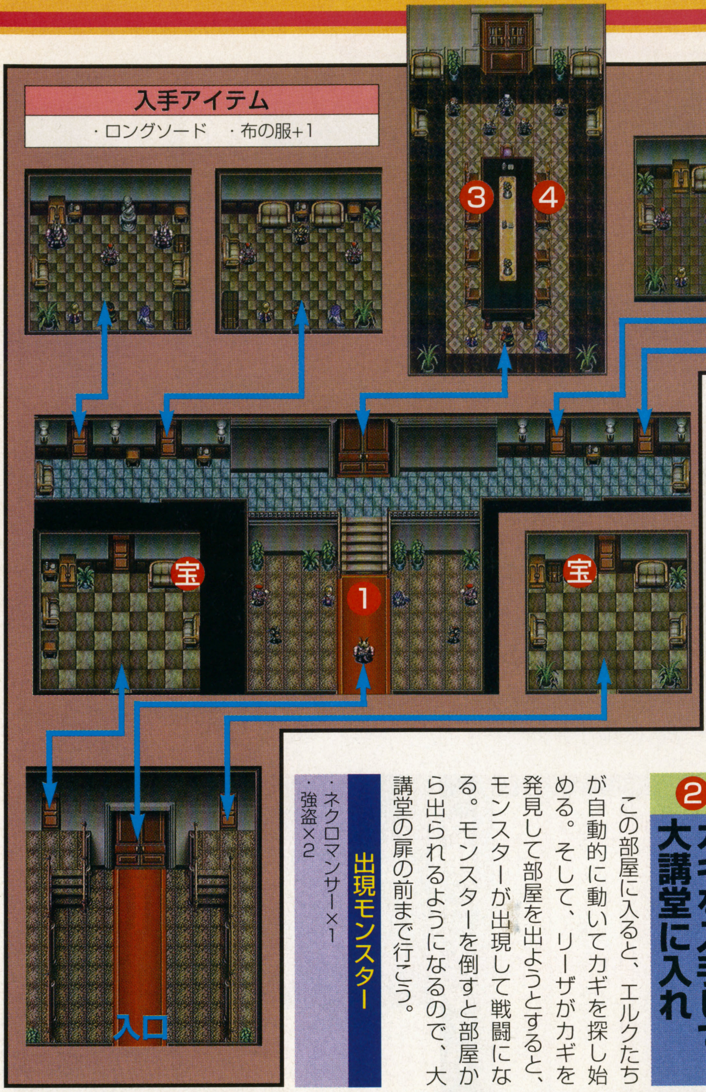


フィールドマップのこの場所がガルアーノの屋敷だ

ガルアーノの館マップ

ほとんどの部屋にモンスターが出現するが、カギのある部屋以外は戦う必要はない。ムダな戦闘は避けよう。

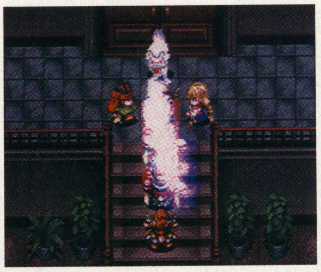
入手アイテム
・ロングソード　・布の服+1



❶ ガルアーノの館に侵入せよ

館に入ると戦闘になる。戦闘が始まったら、すぐに階段の上に移動しよう。ここで待ちかまえて戦えば、楽に勝てるぞ。

出現モンスター
・レッサーデーモン×1
・ネクロマンサー×2
・強盗×2


階段の上で待ちかまえて、モンスターが一列になったらコールドブレスだ

❷ カギを入手して大講堂に入れ

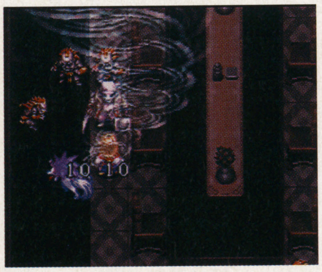
この部屋に入ると、エルクたちが自動的に動いてカギを探し始める。そして、リーザがカギを発見して部屋を出ようとすると、モンスターが出現して戦闘になる。モンスターを倒すと部屋から出られるようになるので、大講堂の扉の前まで行こう。

出現モンスター
・ネクロマンサー×1
・強盗×2

❸ 再び切り裂き魔ジーンと戦う

大講堂に入るとジーンが登場して戦闘になる。特殊能力で広範囲を攻撃してくるので密集しないようにして戦うようにしよう。

出現モンスター
・ジーン×1
・ホブゴブリン×4


ジーンは、この魔法をよく使ってくる。固まって行動しないようにしよう

❹ 悪の元凶であるガルアーノを倒せ

ジーンを倒すとにせガルアーノが登場する。にせガルアーノを倒せば戦闘は終了するので、攻撃はにせガルアーノに集中させよう。

出現モンスター
・ガルアーノ×1
・ホブゴブリン×4



ガーン。このモンスターはガルアーノの影武者だったのだ。トホホ…

悪しき研究施設「白い家」破壊のため砂漠と森の障害を乗り越えるのだ

シュウの情報によると白い家と呼ばれる研究施設は、サルバ砂漠の先にあるらしい。エルクたちは一路、西アルディアに向かう。

サルバ砂漠をぬけて帰らずの森へ

砂漠では、何回かモンスターが出現して戦闘になる。途中で戻るとモンスターが復活するので、一気に進むようにしよう。



この砂漠を突破しないと、白い家に行くことができない

森に入るまえに必ずセーブする

砂漠を抜けると、帰らずの森に出る。この森の入口には、小屋があってセーブと回復ができるようになっている。また、小屋内の宝箱はショップになっていて、調べると買い物をすることができる。帰らずの森は、チョットした迷路になっているうえに、モンスターも出現するので、ここのショップで装備を整えてから進もう。

小屋ショップリスト

復活の薬	1000
万能薬	1000
いい薬草	82
薬草	60
ソード	400
ライトフレイル	360
パッド	400
布の服	400
皮の肩あて	400

※マップ上のひらがなはマップのつながり、宝は宝物の位置、スはスイッチの位置、セはセーブポイントを示しています。また、数字は見出しの数字に対応しています。

厳重な警戒態勢を敷く白い家へ下水道から潜入するエルクたち

エルクの案内で下水道のマンホールから侵入する。白い家まで来ると、帰らずの森とサルバ砂漠をフィールド上で移動できる。

❶ 戦いを避けて出口に向かってもOK

モンスターを全滅させせなくても、出口まで移動すれば、その部屋から出ることができる。この部屋は出口が近いので逃げやすい。

出現モンスター
・スケルトン×2
・フリージー×2

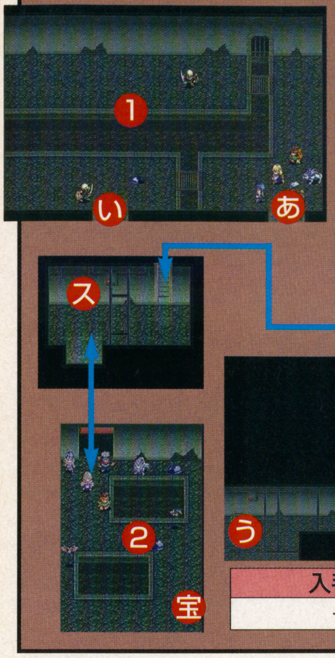
❷ 宝箱にはちからの実が入っている

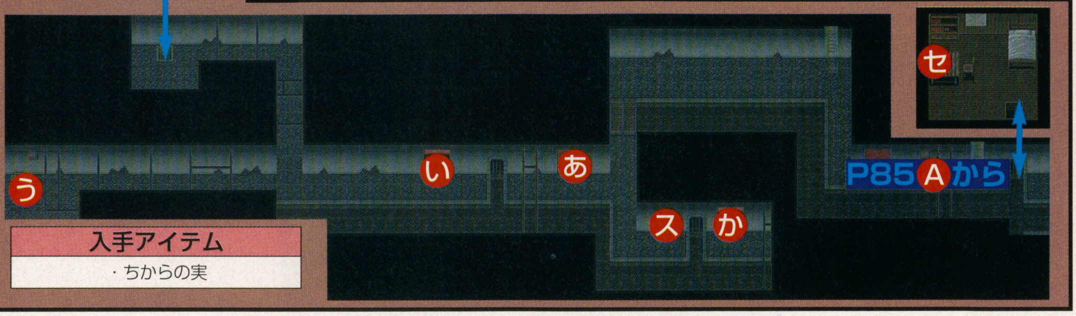
宝箱があるだけで、別に来なくてもいい部屋。戦闘が面倒なら、出口に誰かを待機させて、ちからの実を取って速攻で逃げよう。

出現モンスター
・ジャイアントバット×2
・フリージー×2

下水道マップA

下水道ではスイッチが重要。スイッチを見つけたら忘れずに押すようにしよう。必ずどこかの扉と対応しているはずだ。





入手アイテム
・ちからの実

❸ 出口を目指して突き進め!!

先に進めるのは右の奥にある出口だ。上にある扉は宝箱のある部屋に通じていて、スイッチを押すことで開くようになっている。宝箱を取りに行ってもいいが、この部屋に戻ってくるとモンスターが復活していて再び戦闘になる。

出現モンスター
・ジャイアントバット×3
・スケルトン×2

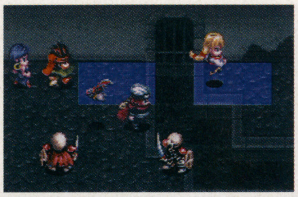


⇧このように飛び越えられる。しかし、ジャンプレベルが0のキャラはダメ

❹ ハシゴの場所には戦闘中しか行けない

右上にあるハシゴのある場所へは、戦闘中でなければ進むことができない。というのも、戦闘中でないと水路をジャンプすることができないのだ。このハシゴの先に進むと、宝箱があり強力果物を入手することができる。

出現モンスター
・ヴァンパイアバット×2
・スケルトン×2



⇨スケルトンには、必ずとどめを刺そう

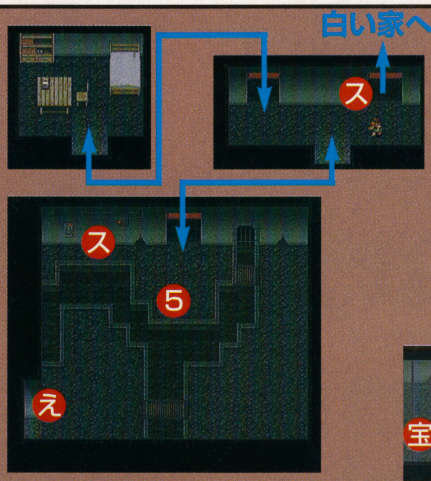
❺ スイッチを押して扉を開ける

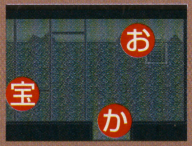
スイッチを押して扉の先に進めばいいのだが、モンスターが邪魔で結局戦うことになる。フリージーが頻繁に特殊能力を使うので、あまり密集しないように戦おう。

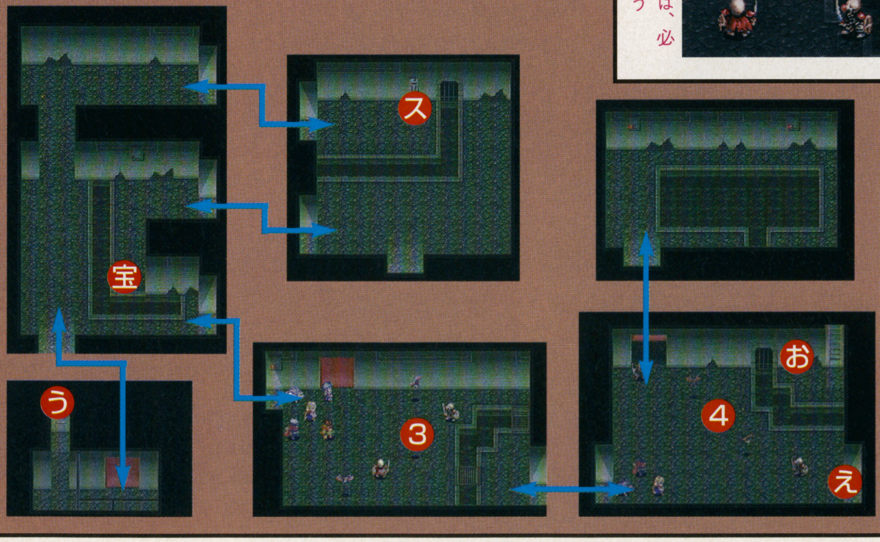
出現モンスター
・ヴァンパイアバット×2
・スケルトン×2
・フリージー×2
・ウィザード×1

下水道マップB

一度、部屋を出るとモンスターが復活する場所が多いので、効率良く進もう。白い家に進む前に、必ずセーブをしておこう。







入手アイテム
・魔力の葉　・強力果物

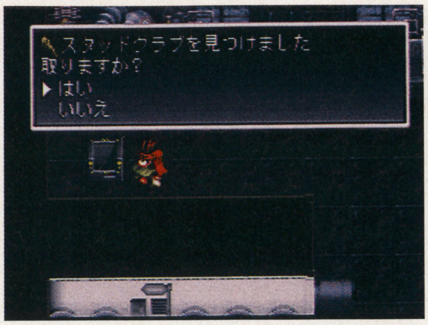
ダンジョンに仕掛けられたトラップをクリアして、研究施設破壊を完遂するのだ

エルクたちは、下水道を抜けて白い家の内部に潜入する。ここのどこかに、エルクの幼なじみのミリルが捕らわれているはずだ。子供たちを使った、ガルアーノの悪魔の研究に終止符を打とう。

❶ モンスターを倒してアイテムを入手

モンスターを全滅させなくても、戦闘中に宝箱のアイテムを取ることはできる。キラードッグは、コールドブレスを頻繁に使って攻撃してくるので、できるだけ密集しないようにして戦うのがポイント。アイテムを取ったら、さっさと逃げるのも手だ。

出現モンスター
・キラードッグ×2
・ウイッチクラフト×2

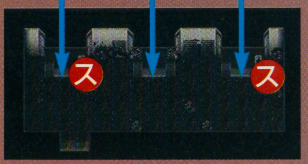


宝箱の中には、スタッドクラブが入っている。戦闘中でも取れる

白い家マップA

下水道から来ると、3つの扉がある。左端の部屋は宝箱があるだけなので、アイテムがいらなければ行く必要はない。中央の扉は、右端の部屋のスイッチを押すと開く。



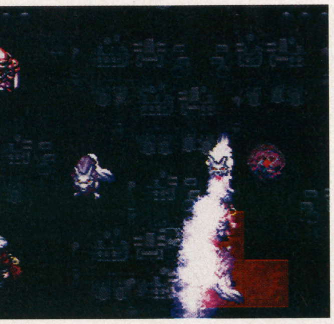


入手アイテム
・スタッドクラブ

❷ 狭い通路では密集せずに戦う

キラードッグとポイズンスモッグは、特殊能力をガンガン使って攻撃してくる。通路が狭いので密集しがちになるが、戦力を左右に分けるなどして、移動範囲を確保しながら戦おう。モンスターを無視して出口に向かってもいい。

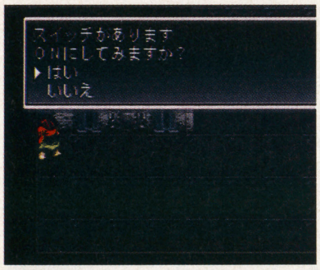
出現モンスター
・キラードッグ×2
・ウイッチクラフト×1
・ポイズンスモッグ×2



キラードッグは、コールドブレスを頻繁に使って攻撃してくる

❸ スイッチを押してアイテムを入手

廊下のカドにあるスイッチを押さないと、宝箱のある部屋に入れない。目立たない場所にあるが、忘れずに押すようにしよう。



見落としてしまいそうな場所に、スイッチが設置してある

❹ 目標は右上のスイッチだ

この部屋での目的は、奥にあるスイッチを押すこと。このスイッチを押すと左隣の部屋の扉が開き、先に進めるようになる。キラードッグとポイズンスモッグの度重なる特殊能力攻撃を集団でくらわないように、戦力を分散させる戦法を用いて戦おう。

出現モンスター
・キラードッグ×2
・ウイッチクラフト×1
・ポイズンスモッグ×2



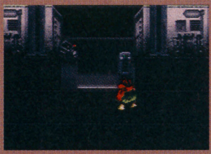
このスイッチを押さないと扉が開かないのだ



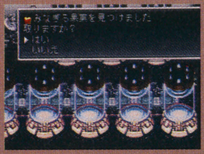
ポイズンスモッグの毒霧を受けると毒状態になる

白い家マップB

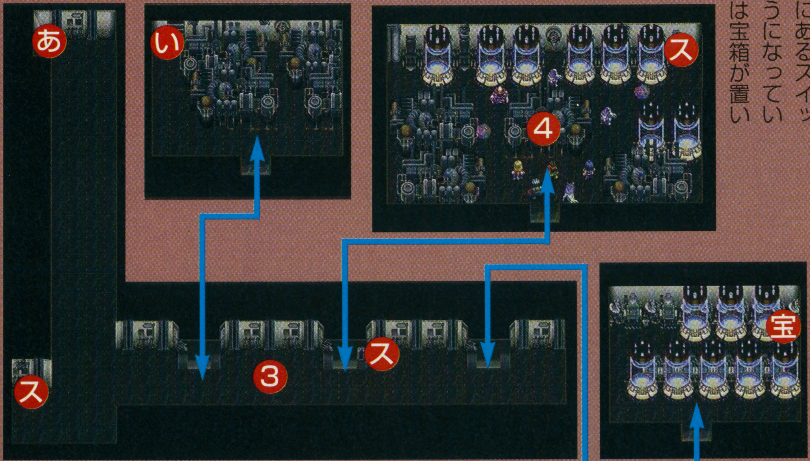
部屋の入口が3つ並んでいる。中央の扉へは、横にあるスイッチを押せば開くようになっている。左端の部屋には宝箱が置いてあり、中には攻撃力と魔力、防御力などをレベル1上げる、みなぎる果実が入っている。



このスイッチを押すと扉が開く



ここには、みなぎる果実がある



入手アイテム
みなぎる果実

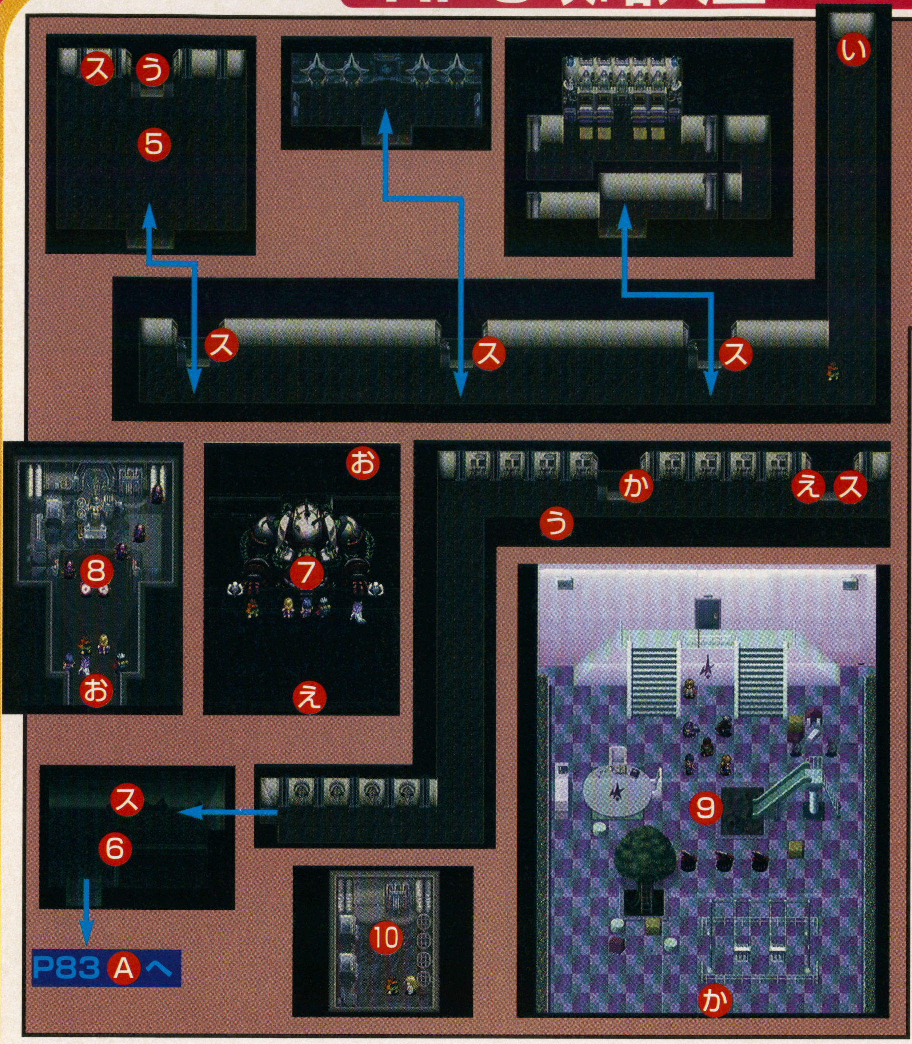
※マップ上のひらがなはマップのつながり、宝は宝箱の位置 スはスイッチの位置 セはセーブポイントを示しています。また、数字は見出しの数字に対応しています。

5 模様の違う床は落とし穴だ!!

この部屋の模様のない無地の床は、落とし穴になっている。落とし穴に落ちると、白い家の最初の方に戻されて、モンスターと戦うハメになる。落とし穴に落ちないように、扉まで進もう。

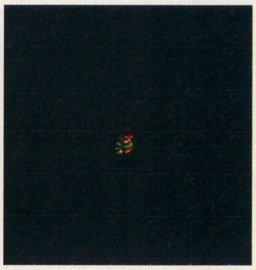
白い家マップC

ここでは、ガルムヘッドとミリルとの戦いがある。そのまえに、下水道に戻ってセーブと回復をする機会があるので、忘れずにしよう。



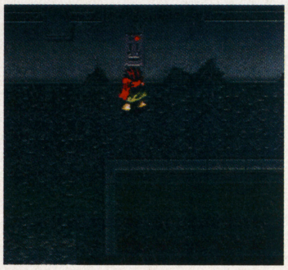


⬆そして、落ちた場所ではモンスターが出現して戦闘になる


⬆無地の床に乗ると、穴が開いて奈落の底に真っ逆さま

6 ここから下水道へ戻れるぞ

この部屋のスイッチを押すと、下の扉が開いて下水道の入口の近くに行ける。近くにセーブポイントがあるので、セーブしておこう。


⬆このスイッチを押すと扉が開いて、下水道に行けるようになる

7 ガルムヘッドはコクピットが弱点

ガルムヘッドは腕も破壊できるが、倒すには中央のコクピットを攻撃しなければならない。中央の足場から攻撃を加えよう。左右のエクトプラズムは、近づかなければ攻撃してこない。

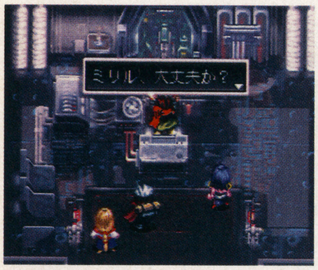
出現モンスター
・ガルムヘッド×1
・エクトプラズム×2


⬆ガルムヘッドを倒すと、中央に橋が出現して先に進めるようになる

8 モンスターを倒してミリルを救出

研究員たちが、モンスターに変身して攻撃してくる。モンスターを倒すとミリルを助けることができ、今まで行けなかった白い家公園に案内してもらえる。

出現モンスター
・ヒョウエンキ×2
・グール×3

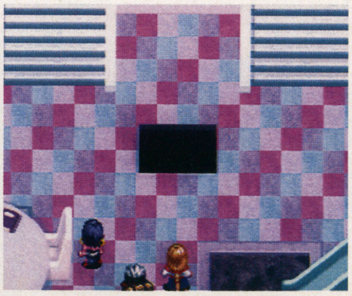


⬆ここで、ミリルを助けると、白い家公園に行けるようになる

9 子供たちとの悲劇の戦い

公園で遊んでいた子供たちが、ガルアーノの命令によってモンスターへ変身して戦闘になる。戦闘が終了すると、エルクとミリルは落とし穴に落とされて、隠し部屋に移動させられる。

出現モンスター
・ソードマン×3
・レイス×2


⬆隠し部屋に落とされるエルクとミリル

10 隠し部屋でミリルと対決

ガルアーノのコントロールで狂暴化するミリル。狭い場所での戦いなので、ひたすら相手の後ろから攻撃するしかない。ある程度ダメージを与えると、ミリルが正気に戻るが、再び戦闘になる。

出現モンスター
・ミリル



⬆戦闘の途中で正気に戻るミリル。しかし、また戦闘になってしまう

ルーナを救うべく アレスの旅は続く

ルナ シルバースターストーリー

スタートから青竜の神殿までをフローチャートで快速攻略。ポイントを絞って解説を加えて行くぞ。

RPG
角川書店／ゲームアーツ
SS 発売中 6800円
バックアップメモリー対応（129ブロック）

スタートから青竜の神殿までの道のりをフローチャートで一挙に攻略！

ドラゴンマスターになるための竜探しの冒険。第三の竜がいる青竜の神殿までをフローチャートで一挙に掲載する。なお、前半部分では難解な仕掛けや対ボス戦にポイントを絞って紹介し、後半P88からは赤竜の部屋から、第三の竜である青竜との対面、竜の持つ武具を入手する部分を詳しく攻略していくぞ。なお、フローチャート内の番号は、各見出しの番号に対応している。

攻略フローチャート

スタート

ホンメル島
- ・ブルグ村
- 1 白竜の洞くつ
- ・ブルグ村
- ・ゴートの森
- ・ブルグ村
- ・ゴートの森
- ・港町サイス
- ・魔法オババの森
- 2 港町サイス

カタリナ大陸
- ・自由都市メリビア
- 3 メリビア地下水路
- 4 転送の泉
- ・アルテナ大神殿
- 5 試練の迷宮
- ・魔法都市ヴェーン
- ・ナンザスの関所
- ・ナンザスの峠道

Aへ

A

カタリナ大陸
- ・ランの村
- 6 ランの小島
- ・魔法都市ヴェーン
- ・クリスタルの塔
- ・魔法都市ヴェーン
- ・自由都市メリビア

ホンメル島
- ・港町サイス
- ・白竜の洞くつ
- ・ブルグ村

カタリナ大陸
- 7 自由都市メリビア
- 8 魔法都市ヴェーン
- ・ナンザスの関所
- ・ナンザスの峠道

マリウス地方
- 9 リッツアの町

Bへ

B

マリウス地方
- ・ミロードの森
- 10 ミロードの村
- ・ミロードの森
- 11 ダモンの塔
- ・リッツアの町
- ・イルクの村
- ・イルクの畑
- ・イルクの村
- 12 赤竜の洞くつ
- ・リッツアの町
- ・ミロードの村

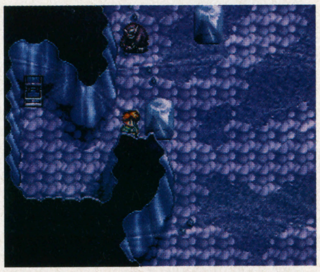
スタジウス地方
- ・リトンの村
- ・リトンの洞くつ
- ・リトンの村
- ・リトンの湖
- ・青竜の神殿

P88、P89でくわしく攻略

アレスたちの冒険はさらに続く

1 白竜の洞くつ

ここでは初めてモンスターと戦うことになる。ゲームスタート直後のためアレスたちも弱いので、HPやMPが残り少なくなったら無理をせずに村へ戻って回復しよう。なお、洞くつのあちこちには障害物があり、通ることのできない場所がある。これらは、敵をうまく誘導して障害物を壊してもらえば進めるようになる。ちなみに、白竜の指輪のある場所へは、白竜に会ったあとでないと行けない。


敵を誘導して障害物を壊してもらえば、このように進むことができるぞ

2 港町サイス

メリビアを目指すアレスたちに、ボスとの初めての戦いが待ちかまえている。なお、ボスに近づくと自動的に戦闘になるので、準備を済ませたうえで戦いに臨もう。一度出航するとしばらくホンメル島には戻れないので、やり残したことのないようにすること。

BOSS 邪悪な軟体生物

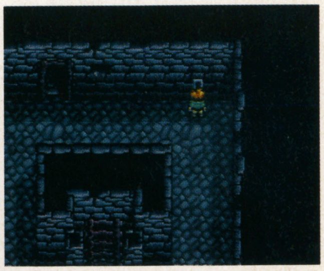


1ターンごとに体力が回復するので、早めに倒してしまおう

相手は1ターンごとにHPが回復するので、それ以上のダメージを与えなくてはならない。ルーナの力の歌声でアレスの攻撃力を上げて、アレスの剣舞で攻撃しよう。また、ゼィ・ウーズは雷系の魔法に弱いので、ナッシュのライオットが有効だ。

3 メリビア地下水路

この地下水路には、各所に橋がかかっていない場所がある。これらの橋をかけるには、その付近にあるスイッチを押せばいい。また、ここは全体的に通路が狭く、敵を避けることが難しい。特に、長い橋を渡るときなどは、敵のいないタイミングを見計らって一気に渡ること。さもないと、敵に囲まれてしまうぞ。


橋の近くにあるスイッチを押すと、その橋がかかって渡れるようになる

BOSS 強いペット



この攻撃を受けたあとは、必ず体力を回復するようにしよう

一番有効なのは、アレスの気勢やルーナの力の歌声でアレスの攻撃力を上げて、剣舞で攻撃するといった戦法。なお、アレス以外の2人は回復役にまわろう。また、途中でアレスのMPがなくなった場合に備えて、星くずの光を持たせておくこと。

4 転送の泉

転送の泉の番人と話すと、転送の泉を使うにはアルテナ大神殿の神官長フェイシアが持つ、魔法ギルドの入会申込書が必要だと言われる。なお、この話を聞くまえにアルテナ大神殿へ行っても、神官長のフェイシアはいない。アルテナ大神殿へ行くときは、転送の泉の番人と話してから行くようにしよう。ちなみに、アルテナ大神殿は転送の泉のはるか西にある。

5 試練の迷宮

ナッシュが一時パーティから外れるので、戦力的に少々厳しい道のりになる。さらに、ここでは道具が使用できないため、HPを回復するにはルーナに頼るしかない。なお、MPを回復したい場合は各階にいる神官に話せばそれぞれ1回だけ回復してもらえる。

ブキミな触手

戦法は今までのボスと同様に、アレスの攻撃力を上げて戦うといった具合でOK。ただし、回復手段を持つのがルーナだけになるので、ルーナが気絶しないように早めの回復が必要。特に全体攻撃のマッドスパークを受けたときは、すぐに回復だ。

スパークマッシュ



⬆単体攻撃と全体攻撃の特殊攻撃を持つ非常にやっかいな敵だ

6 ランの小島

やっかいな仕掛けが行く手を阻む。沼地は歩くとダメージを受けてしまうし、宝箱の中には方向感覚がおかしくなる罠がある。この罠にかかると、自分が方向ボタンを押した方向とは別の方向にキャラが移動してしまう。しかも、この状態は一定距離移動しないと元に戻らない。罠にかかったら、あわてずに動く方向を確認しよう。



⬆開けてしまった場合はあわてずに自分の進む方向を確認すること

しょせんニセ者

通常攻撃が3回連続なうえ、たまに使うブレスは一定範囲内にいるキャラ全員にダメージを与える。ブレス対策として、キャラを一カ所にまとめて配置しないこと。戦法は今までのボスと同じでいい。回復はジェシカとルーナで分担しておこなう。

ニセドラゴンマスター



⬆このブレスが非常に強力。連続で受けるとほぼ全滅確定だぞ

7 自由都市メリビア

町の中はモンスターが出現するうえ、いたるところに障害物が設置されている。メルの館へ行くための最短ルートも、障害物によってふさがれているので、大きく迂回するような形で行くことになる。また、いったんメリビアへ入ってしまうと、メルのもとにたどり着くまでは町から出られないぞ。なお、このイベントが終了するとジェシカが仲間になる。

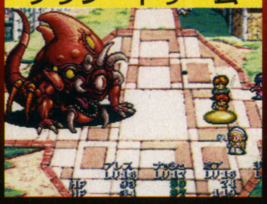
8 魔法都市ヴェーン

町へ入るといきなりボスとの戦闘になる。ここで勝利すると魔法ギルドへ行くことになり、レミリアからドラゴンマスターになるための方法と、そのために必要な竜がいる場所についての情報を教えてもらえる。なお、ここでミアとナッシュの2人が仲間になる。

甲殻魔獣見参

魔法による攻撃は有効ではないので、今までどおりにアレスの気勢で攻撃力を上げて、剣舞で攻撃する。ほかの3人は援護に回すこと。直線上にいるキャラ全員にダメージを与えるクリムゾン・レイを受けたらすぐに回復をしよう。

グラン・ドゥーム



⬆ミニ・ドゥームは単体攻撃だが、威力はこちらのほうが上

9 リッツアの町

町の中心部まで進むと、白竜の翼を盗まれる。白竜の翼がないと各地に移動するのが大変になるので、遠くの町に用事がある場合は、それを済ませてから町に入ること。盗まれたあとは酒場へ行き、盗賊ギルドの親分と話すと、白竜の翼を取り戻すための方法を教えてもらえる。ちなみに、盗賊ギルドの親分とは酒場のマスターだ。

10 ミロードの村

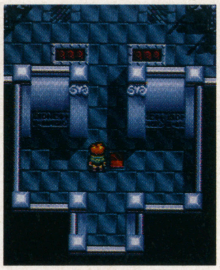
村の入口付近の橋を渡ろうとすると、橋が壊れて川に落ちてしまう。ここは橋から落ちないといつまでたっても話が進まないので、いさぎよく川に落ちよう。落ちたあとは全員が違う場所へ流れついてしまい、離れ離れになる。そのあとキリー以外の全員を見つけてから酒場へ行くと、キリーと試験官が杯をくみかわしている。

11 ダモンの塔

塔の中では、各階ごとに決まった方法でしか倒せない敵が出る。2階の敵はミアかナッシュの魔法、3階の敵はアレスかキリーの魔法で倒せる。また、各階への階段の前ではダモンが現れ質問をしてくる。3階まではどう答えてもいいが、4階は異なる答えを選択すると敵と戦闘になる。また、5階では必ずアレスを選択しよう。



⬆4階の質問に間違えると戦闘になる。2階から4階までの敵が混じったパーティだ



⬆この赤い床を踏めば扉が開いて先へと進める

12 赤竜の洞くつ

洞くつ内には各所に炎が吹き出している場所がある。この場所を通るとダメージを受けるが、こういった場所の奥に階段などがあるので避けて通ることは不可能だ。また、炎の陰に敵が隠れていることもあり、炎でダメージを受けたうえ、戦闘になることも少なくない。ここを通る場合はなるべくHPを回復してから通るように心がけて行動しよう。



⬆ときにはこんな場所もある。もたもたせずに一気に通過してしまおう

よみがえる石像

今までどおりの戦法が有効。ただし、アレスがアイスブランドを装備している場合は気勢を使用して攻撃力を上げて、魔法ではなく通常攻撃をする。ブロンズドッグは氷系の魔法に弱いので、この戦法のほうが効果的だ。なお、ミアの魔法も効果的。

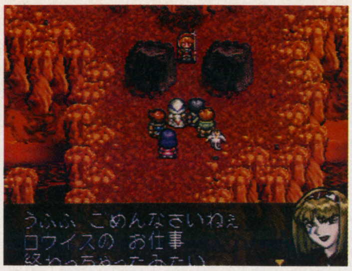
ブロンズドッグ



⬆とにかくアレスの攻撃力を上げて通常攻撃を仕掛けよう

赤竜の洞くつから第三の竜の住む青竜の神殿までをポイント別に攻略だ

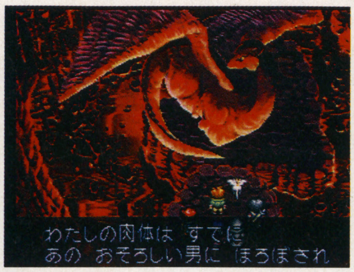
さまざまな冒険のすえ、ようやくたどり着いた赤竜の洞くつ。ロウイスの妨害も突破し、いよいよ第2の竜、赤竜の目前までアレスたちはたどり着くことができた。果たして、ロウイスが去り際に残した言葉の意味とは。そして、赤竜の部屋でアレスたちが見るものとは何なのだろうか。まだアレスたちの冒険は終わらない。



⬆意味深なセリフを残して去っていくロウイス。まさか赤竜の身に何か起こったのか

赤竜の盾を入手して強力魔法を使う

ようやくたどり着いた赤竜の部屋。しかし、そこにはすでに赤竜の姿はなく、魂だけの存在となってしまった赤竜が出現する。赤竜の魂は自分がすでに魔法皇帝によって滅ぼされ、その力と体を奪われてしまったこと、歌姫によって長き眠りから覚まされたことをアレスたちに告げる。ここで、アレスは竜の試練に合格したと認められて、竜の装備の一つである赤竜の盾を入手できる。盾を入手すると、「赤竜の怒り」という魔法が使用可能になる。これは、画面上にいるすべての敵に炎のダメージを与えることができる



⬆魂だけとなった赤竜との対面。赤竜はアレスを認め、竜の装備を託して消えていく


⬆ようやく手に入れることができた赤竜の盾。残る竜の装備はあと2つになった

気球で落ちるも新たな情報を入手！

アレスたちは再び気球に乗って、赤竜の洞くつをあとにする。しかし、思いがけないトラブルが発生。気球の調子が悪くなって、だんだんと高度が下がっていき、ついにはリッツアの町に不時着してしまう。さらに、気球は落下の衝撃で壊れたうえ、町の住人に盗まれてしまう。そこへ盗賊ギルドの親分とレイクが現れる。ここで2人からミロードの村の壊れた橋が直ったので、スタジウス地方へ行くことができると教えられる。これで、最後の竜である黒竜のもとへ行くことが可能になる。

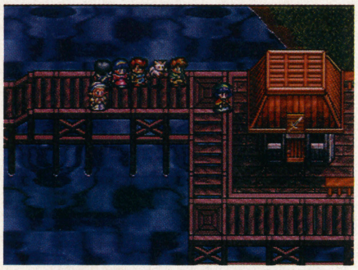

⬆悪いことは続いて起こるもの。気球はリッツアの町へと墜落していくのだった



⬆盗賊ギルドの親分から橋が直ったことを聞く。これでスタジウス地方へ行ける

ミロードの橋を渡り黒龍の住む地へ

盗賊ギルドの親分たちから聞いたように、村の橋は元どおりになっていた。橋を渡って村を出れば、そこはもうスタジウス地方だ。しかし、そのまえに村の出口付近にある武器屋へ行くのを忘れないこと。この先はしばらく武器屋がないので、ここで装備を調えてからスタジウス地方へ行こう。


⬆橋を渡った村のスタジウス側へ。なお、武器屋があるので忘れずによろう

ミロードの村で買えるもの（武器屋）

品名	価格	攻撃力	装備できる人	特殊効果など
戦士の剣	9000	55	アレス、キリー	特になし
波動のメイス	7600	50	ジェシカ	道具として使用可能
グレートボウ	8400	56	ナッシュ	特になし
精神の杖	8600	48	ナッシュ、ミア	精神力＋10

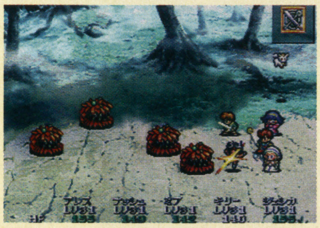
目指すはリトンの村！ 寄り道厳禁

ミロードの村を抜けると、そこがスタジウス地方だ。ここはほかの地方と比べると狭く、ほとんど一本道で進むことになる。この地方で最初の目的地となるのは、北東にあるリトンの村だ。ちなみにミロードの村を出て、すぐ東に見えるのはあのアルテナの泉。これについては、下のLUNAR豆知識で詳しく解説しているので、そちらを参照してほしい。


⬆これがスタジウス地方。南東に見えるのはアルテナの泉だ

LUNAR 豆知識 ・アルテナの泉再び

ここへ来る途中、マリウス地方にもあったアルテナの泉。むこうの泉は男性専用だったので、悔しい思いをした人も多いと思う。今回は待望の女性専用の泉だ。しかし、世の中そんなに甘くない。ここのアルテナの泉へ行くためには、深い森を抜けなければならない。しかも、この森にはモンスターも出現するうえに、出現するモンスターは異常に強いため、現時点のアレスたちのレベルではとてもかなわない。この森を抜けるには、少なくとも全員のレベルが35以上は必要だ。ちなみに、泉に入るためには当然せっけんが必要になるぞ。


⬆ここの敵は半端じゃなく強い。無理せずにレベルを上げてから来よう


⬆泉に入るとこんなシーンを見ることができる。今までの苦労が報われる瞬間だ

歌を歌えなくなった村人を助けよう

この村には歌が好きで、歌で会話をする人々が住んでいるのだが、何やら様子がおかしい。村人の話では、村の洞くつから流れてくる風の音がおかしくなり、歌が歌えずに困っているとのこと。村長と話すと、村の洞くつへ行き、風の音を直してくれと頼まれる。これで村の洞くつへ入れるようになる。洞くつへ行くまえに道具屋で防具を買うのを忘れないこと。



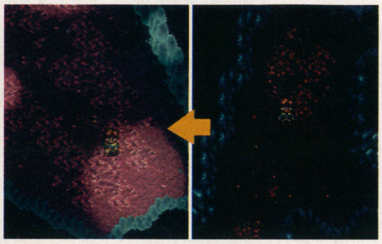
⇧村長と話すと何やら困っている様子。ここは一つ助けてあげよう

リトン村で買えるもの

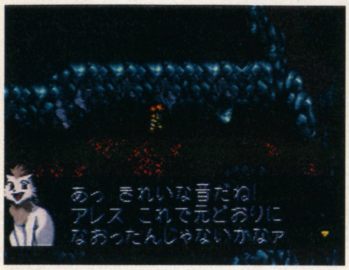
名前	価格	防御力	装備できる人	特殊効果など
戦士の鎧	4800	25	アレス、キリー	特になし
戦士の盾	3600	13	アレス、キリー	特になし
虹彩のリスト	2400	11	ジェシカ	特になし
戦士の兜	2600	12	アレス、ジェシカ	特になし
癒しの木の実	200	なし	全員	HPを大量に回復
天使の涙	600	なし	全員	気絶状態を回復

落とし穴に気をつけて穴をふさいでおく

目的地となる風の出口は、洞くつに入ってすぐの場所にあるが、直接歩いて行くことはできない。そのため、一度最下層まで降りてから、再び一番上まで上がることになる。しかし、洞くつの各所には落とし穴があり、引っかかると1つ下の階へ落とされてしまう。落とし穴の目印はひび割れた床なので、それを目印にすれば大丈夫だ。また、まちがって落とし穴に落ちないためにも、落とし穴の近くで敵を避けようとしないこと。風の出口にたどり着くと、岩を使って穴をふさぐことになる。ここでは4つの穴のうち、2つをふさぐことになるが、左端と右端の穴をふさげば風の音が戻るぞ。



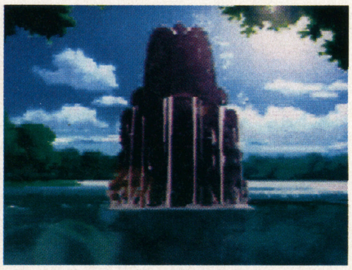
⇧落とし穴に落ちるとこのように1つ下の階へ落とされてしまう。ちなみに一度落ちた落とし穴は、穴が開いたままになっているぞ



⇧この穴をふさげば村の風の音が元に戻る。4つ穴があるが両端の穴をふさげばいい

リトンの湖に青竜の神殿が出現する

穴をふさいでから村長と話すと、青竜の神殿が村の湖にあることがわかる。しかし、青竜の神殿は湖の底に沈んでおり、浮上させる必要があるとのこと。村の北にあるリトンの湖へ行くと、神殿を出現させることになるが、ここでは最終的にアレスを選べばいい。



⇧アレスとルーナ、2人の想いが奇跡を呼び、青竜の神殿は再び地上に姿を現した

青龍の神殿攻略のポイントは3つ!

ようやく入ることができる青竜の神殿。中はかなり広く、深いダンジョンとなっている。ここでは、神殿内の特徴や仕掛けなどを中心に、青竜から3つめの竜の装備、青竜の兜を受け取るところまでを3つのポイントにわけて解説。

■戦闘回数が多い

神殿内は前述の通り、広く深い。しかし、それに反して通路は狭くなっている。そのため、今まで以上に敵との戦闘を前もって回避することが困難になっている。そのうえ広いために敵の出現数も多く、魔法を使わないと苦戦するような敵もいるので、回復アイテムを十分に用意しておく必要がある。また、危なくなったら無理をせずに、いったん地上へ戻ろう。

■やっかいな仕掛け

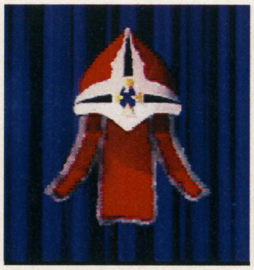
ここでは階段の代わりに、水たまりのようなものの中に入って各階を移動することになる。しかし、やっかいなことにこの水たまりには偽物が存在する。まちがって偽物に入ってしまうと、中から敵が出現して強制的に戦闘をすることになってしまう。しかも、本物と偽物は外見的にはまったく同じなので見分ける方法はなく、一度入ってみるまではどちらかわからないのだ。



⇧まちがって違う水たまりに入ると有無をいわさず敵との戦闘になる。場所によっては10個ほどの偽物がある場合もある

■すんなり青竜と対面

青竜の待つ部屋へたどり着くと、今回は何の妨害もなく、すんなりと青竜に会うことができる。青竜はすでに目覚めており、青竜と話すと竜の試練に合格したと見なされて、青竜の兜のある部屋への通路が出現する。いったん部屋を出ると右側に新しく通路ができているので、その部屋に入れば青竜の兜を入手することができる。



⇧第3の竜の装備、青竜の兜、ドラゴンマスターまであと1つ



⇧青竜にはまだ魔法皇帝の魔の手は及んでいないらしく、すんなり会えた

これからアレスたちを待ち受ける出来事とは!?

ついに3つ目の竜の装備、青竜の兜を入手したアレスたち。あとは最後の竜である黒竜の試練にさえ合格すれば、ドラゴンマスターになれる。しかし、そのまえにまだ青竜に聞くべきことがある。アレスたちは青竜のもとへ戻ろうとするが、ここである出来事が起こる。



⇨青竜の兜を手に入れたアレスたちを待つものとは

トリックを解いて サクサク進もう

ダークセイバー

少し難易度が高いアクションRPG。クォータービューの画面に隠された数々の秘密を解決するぞ!!

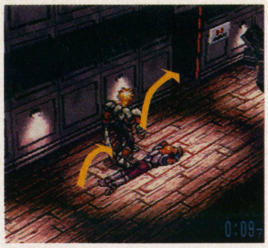
アクションRPG
クライマックス
SS 発売中 5800円
バックアップメモリー対応（32ブロック）

パラレルクリアのワンポイント攻略 迷宮に隠されたトリックを暴け

パズル性の高いこのゲームでは、あらゆる場所にトリックが仕掛けられている。そこで、ゲーム中の難しいトリックとその攻略法を、トリックの多いパラレルIとIIを中心にチャート付きで解説していく。また、そのほかのパラレルのワンポイント攻略も紹介。

到着時間によるパラレル分岐 パラレル?

オープニングのパラレル?では、船長室に到着するまでのタイムとビランとの戦闘結果によって、次のパラレルが4通りに分岐する。各パラレルに進むための時間帯は、下の表に示したとおりだ。アクションの操作に慣れてくれば、3分以内に船長室に到着することも可能だぞ。



⇧意外と知られていない、死体を踏み台にしたショートカット

船長室への到着時間による分岐

到着時間	分岐
4:00〜	パラレルI
3:00〜3:59	パラレルII（ビランに勝つ）
3:00〜3:59	パラレルV（ビランに負ける）
〜2:59	パラレルIII → パラレルIV

ビランと対決



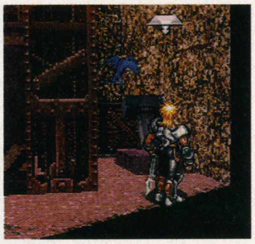
⇧到着する時間によっては、ビランと戦闘になる

攻略 パラレルIのトリック

パラレルIのトリックは、地下鉱山と古代ラビアン遺跡に集中している。いずれも難しいアクションの操作を必要としないので、一度仕掛けに気付いてしまえば楽にクリアすることができる。

❶地下鉱山A

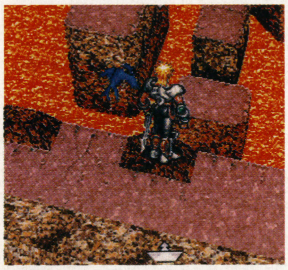
5番ゲートの部屋では、ベルトコンベアを起動させないと部屋から出られない。ベルトコンベアのスイッチは、小屋の陰に隠れているが、小屋のうしろに回って視点変更を使えば発見できるぞ。



⇧小屋のうしろにあるベルトコンベアのスイッチは、視点変更を使わないと発見できない

❷地下鉱山B

マグマのステージで発見しにくいのが、ハシゴを上ったところにあるショートカット。左の写真に示した場所から下にある岩に飛び降りれば、次のステージまでのコースを大幅に短縮できるぞ。ただし、この岩は常に移動しているので、ジャンプのタイミングが取りにくい。視点変更で、岩の動く位置を確認してから飛び降りよう。



⇧視点変更で下を向けば動く岩を確認することができる

❸古代ラビアン遺跡A

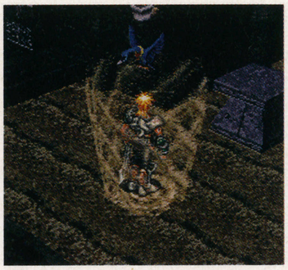
3つのツボと2つのガイコツが置いてある部屋。ここでは、ガイコツを一つずつツボの中に入れよう。残ったツボの中には、リュー自身が入れば、足場が移動して宝箱の中のカギを取れる。



⇧3つめのツボの中に、リュー自身が入れば仕掛けが動く

❹古代ラビアン遺跡B

竜の骨が落ちている部屋では、流砂に飲まれないよう竜巻の中に入って移動しよう。そして、竜の骨の上に着いたら頭の部分を剣で斬りつける。すると、竜の口が閉じて、そこから別の竜巻の上に乗れるようになるのだ。あとは、この竜巻に乗って宝箱がある場所まで移動すればOKだ。



⇧竜巻の中に入ると、竜の骨のある場所まで移動することができる



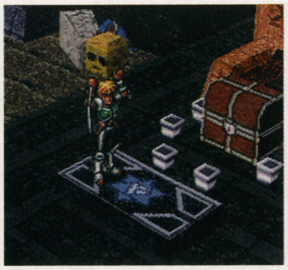
⇧閉じた口の上に乗って、竜巻に向かってジャンプしよう

❺古代ラビアン遺跡C

ライオン像が抱えている宝箱を開けるには、まず像の上からジャンプして火のついていない燭台の上に乗り壁を斬りつける。すると、壁の中からガイコツが現れる。次に、このガイコツをライオン像の前にある台座に乗せよう。このあと、ライオン像が動いて宝箱からカギを入手することができるぞ。



⇧燭台に乗って壁を斬りつけると、壁が崩れてガイコツが現れる



⇧ガイコツを台座の上に置けば、宝箱を開けることができる

パラレルI攻略チャート

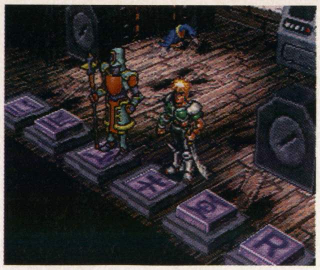
- ジェイラーズ港
- ジェイシティ
- キルバレー地帯
- 囚人組織JLOアジト
- デクスキャリバー城・ダクト
- デクスキャリバー城・拷問室
- デクスキャリバー城・城内
- 下水道
- 囚人組織JLOアジト
- 下水道
- 地下鉱山……❶❷
- ビラニウム採掘場
- 古代ラビアン遺跡……❸❹❺
- アンダーシティ
- 下水道
- デクスキャリバー城
- トップフィールド
- カッパール城
- ゴルドバ城
- 囚人墓場
- シルバス城

攻略 パラレルIIのトリック

パラレルIIでは、パラレルIに比べてトリックがかなり難しくなっている。そのため、注意力と発想の転換が必要になるうえ、ちょっとした操作ミスが命取りになるぞ。特にシルバス城では、たった1回の操作ミスでゲームオーバーになってしまうほどだ。

⑥カッパール城

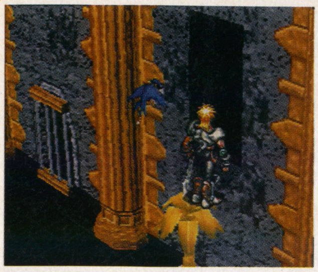
文字が刻まれた5つのプレートのトリック。刻まれた文字をよ～く見てみよう。カタカナに見える文字が3つある。ここでは「コ・ユ・キ」の順番にパネルを踏めば先へ進めるぞ。



⇧「コ・ユ・キ」の順にプレートを踏む。まちがえたらRのプレートを踏む

⑦ゴルドバ城A

4つのプレート全部にカップを乗せれば出口が開くのだが、カップは3つしかない。右上の壁を崩すと、隠し通路が見つかる。4つめのカップはこの通路の奥だ。



⇧こんな所に隠し通路が。通路の奥には4つめのカップがある

⑧ゴルドバ城B

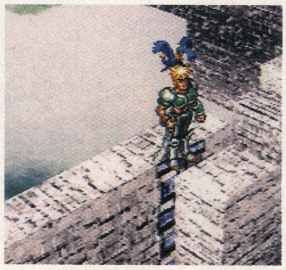
レールの並んでいる部屋に入ったら、入口付近に置いてある箱を持ち上げる。そして、レールの上を転がる岩が床に落ちないよう、レールの透き間にあてがっていこう。岩がスイッチの所まで到着すれば、部屋の出口が開くぞ。



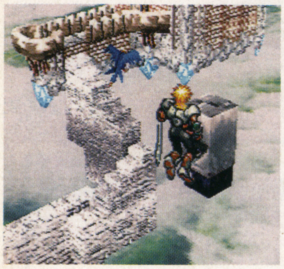
⇧レールの透き間は全部で2つ。箱でふさいで岩を通す

⑨シルバス城

パラレルIIで最も難しいステージ。アクションの操作が非常に難しいうえに、立体交差による錯覚などのトリックがコース上に設置されている。アクションの操作に自信がある人でも、石橋をたたいて渡る慎重さが要求される。視点変更で、常にコースと自分の位置を確認しながら進もう。



⇧よく見ると、石と石の間に狭い透き間が…。落ちないように注意



⇧黒い石に乗ってそのまま落ちると、次の足場に移ることができる

パラレルIIの分岐

デクスキャリバー城でコユキを助けなかった場合、古代遺跡でコマチと出会う。ここでの選択肢で「いいえ」を選ぶとバッドエンディングになり、「はい」を選ぶと左のチャートの☆で示したステージまでHVに戻されてしまう。

コマチと対決



⇧コマチとの対決では、絶対に勝つことができない

パラレルII攻略チャート

- ジェイラーズ港
- ジェイシティ
- キルバレー地帯
- 囚人組織JLOアジト
- デクスキャリバー城 ☆
- コユキを助けるか？（はい／いいえ）

助けなかった場合

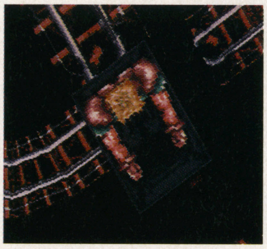
- 下水道
- 囚人組織JLOアジト
- 下水道
- クルトリーゲン邸
- 囚人組織JLOアジト
- 地下鉱山
- 下水道
- 古代ラビアン遺跡
- コマチに正直に話す？（はい／いいえ）
- バッドエンディング

助けた場合

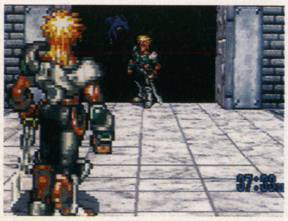
- 下水道
- クルトリーゲン邸
- 下水道
- 地下鉱山
- 古代ラビアン遺跡
- アンダーシティ
- トップフィールド
- カッパール城……⑥
- ゴルドバ城……⑦⑧
- 囚人墓場
- シルバス城……⑨

2つのショートシナリオ パラレルIII&IV

パラレルIIIとIVは、どちらもパラレルIとIIからステージを抜粋した構成になっている。また、この2つのパラレルは続いていて、パラレルIIIをクリアするとパラレルIVがスタートする。このうち、パラレルIVは制限時間内に4人の仲間を全員救出するシナリオだ。さらに、コースの途中で次々と登場するボスキャラも倒さなくてはならない。プレイヤーのすばやい操作がクリアの決め手だ。



⇧トロッコでは、視点切り替え場面のまえにジャンプしよう



⇧パラレルIVでは、仲間を全員救出してボスキャラのカーボンリューを倒さなければならない

パラレルIII攻略チャート

- ジェイラーズ港
- ジェイシティ
- キルバレー地帯
- 囚人組織JLOアジト
- 下水道
- 地下鉱山
- ビラニウム採掘場
- カーボナイトフロア

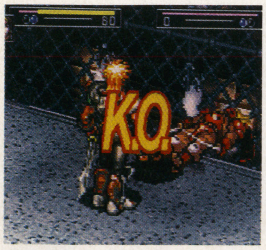
パラレル攻略IVへ

パラレルIV攻略チャート

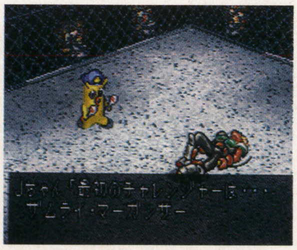
- カーボナイトフロア
- シルバス城（制限時間45分）
- 囚人墓場
- トップフィールド
- カッパール城（制限時間35分）
- ゴルドバ城（制限時間25分）
- デクスキャリバー城（制限時間5分）
- ジェイシティ
- ジェイラーズ港（制限時間90秒）

10人抜きバトル パラレルV

このパラレルでは、ボスキャラ10人と対戦を行い、全員を倒せばクリアすることができる。ただし、途中で体力を回復できないので、なるべくダメージを受けないように戦う必要がある。なるべく遠距離から小技の連続攻撃を使って攻撃するようにしよう。なお、このパラレルをクリアすると、おまけのCGムービーが見られる。また、すべてのパラレルをクリアしてから、再びパラレルVに進むと、敵のボスキャラを2P側のパッドで操作できるようになるぞ。



⇧連続攻撃で相手にスキを与えるな。ジャンプ攻撃も有効だ



⇧目覚めると四角いリングの中に。10人抜きの対戦がスタートする

※見出しの番号①～⑨と、チャートの番号①～⑨はそれぞれ対応しています。

7つの星を集めて願いをかなえよう

スーパーマリオRPG

押さえたい基本事項と、スターピース入手のポイントを解説。さらに、楽しい隠しイベントも紹介だ

RPG
任天堂
SFC 発売中
7500円
バッテリーバックアップ（最大4）

森あり海あり火山までもありマリオワールドの正しい歩き方

スターピースを集めるために、世界を走り回るこのゲーム。戦闘やフィールドの移動に、アクションの要素が組み込まれるなど、システム的にも独自の要素が多い。そこで、忘れちゃいけない3つの基本事項を解説しよう。

タイミングを計ってアクションコマンドを使え！

アクションコマンドを成功させると、攻撃力や防御力を上げられる。しかし、防御時は敵によって攻撃モーションが違うため、タイミングをつかみづらい。動きに惑わされず、攻撃される瞬間にボタンを押すようにしよう。


⬆防御時は、落ち着いて敵の動きをよく見よう

カエルコインを集めてアイテムをゲットするべし

カエルコインを持っていると、リップルタウンにいるカエル仙人の弟子が、アイテムと交換してくれる。ここで入手できるアイテムは、戦闘終了時の獲得コイン数が2倍になるものなど、普通の店には置いていない貴重品ばかりだ。

隠し宝箱を見つけるには怪しいところでジャンプ

世界のあちこちには、見えない宝箱が隠されている。これらは、ジャンプしてぶつかれば発見できるので、怪しい場所ではとにかくジャンプしてみよう。


⬆お店の棚の上から発見したぞ。いろいろ調べろ

マリオの家からハナチャンの森へ2つめのスターピース入手まで

左のチャートのように進めて、2つめのスターピースと2人めの仲間が増えるまでが序盤戦だ。ここまで大事なのが、自分の体力を上げること。最初のうちは体力が少ないため、よく戦闘不能になりやすい。特にボス戦などは受けるダメージが大きいため、苦しい戦いになってしまう。そこで、意識して戦闘を重ねて、レベルを上げるようにする。さらに、レベルアップ時のボーナスでも、体力の最大値を優先的に上げよう。



⬆序盤は体力がものを言う。ボーナスは体力アップにつぎ込もう

移動先チャート

1
- マリオの家
- クッパ城
- マリオの家
- マッシュロード
- キノコ城
- どろぼうロード
- キノコ城

2
- キノケロ水路
- ワイン川のほとり
- ケロケロ湖
- ケローズ
- ローズタウン
- ハナチャンの森

1 クロコを追って行き1つめのスターを入手

まず、マリオの家でキノピオと話し、キノコ城へ進もう。途中マッシュロードを通るが、ここで敵に捕まっているキノピオを助けると、キノコなどのアイテムがもらえる。また、道をふさいでいるハンマーブロスには、スペシャル技のジャンプが効果的だ。キノコ城でキノコ大臣に話を聞いたら、城外へ出てマロに話しかけよう。頼みを聞くと仲間になるぞ。このあと、どろぼうロードへ行き、森の奥でクロコを捕まえて倒す。そして、再びキノコ城へ行くとケンゾールと戦いになる。こいつを倒すと、スターピースを入手できる。


⬆ケンゾールに電撃系の攻撃をすると、1回だけ動きが止まる

ちょっと寄り道

マロを仲間にしたら、キノコ城の道具屋へ行こう。宿屋のおじさんから「ふっかつドリンク」をもらえるぞ。



⬆タダでアイテムをもらえる。ラッキー

2 ジーノといっしょにスターを取り返そう

キノケロ水路は、スイッチを踏んで水を無くせば先へ進める。出口にいるベロームには、電撃系の攻撃が有効だ。このあと、ワイン川のほとりで川下りをしたら、ケロケロ湖へ。ケロケロ仙人の話を聞き、ローズタウンへ進もう。ここで宿屋に泊まり、話を聞いたらハナチャンの森へ行く。途中の迷い道は、マリオから見て右、左、まっすぐ、右、左、左と進めばOK。このあと、ユミンパとの戦闘になり、倒せばスターピースを入手できて、ジーノも仲間になる。


⬆ユミンパとは、マロを回復役にして通常攻撃中心で戦おう

ちょっと寄り道

ハナチャンの森の迷い道で、マリオから見て左、左、まっすぐ、右と進めば、宝箱のある部屋へと行けるぞ。この宝箱の中身はローズタウンの左上にある家の宝箱を開けるタイミングに関係する。


⬆ローズタウンの左上にある宝箱を取るのが、主人公に話す前か後かで宝箱の中身が変化

パイプダンジョンからバーレル火山へ 6つめのスターピース入手まで

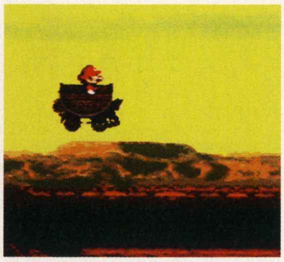
ドゥカティでスターピースを入手するあたりから、ゲームも中盤戦を迎える。左のチャートのように進めば、スターピースも7つのうち6つが集まり、仲間も全員そろうことになる。そろそろ敵の攻撃も激しく多様になるので、パーティには必ず回復役としてマロかピーチを加えること。そして、ステータス変化を防ぐアクセサリーもそろえておこう。また、先の町へ行くほど効果の高いものを売っているので、新しい町に着いたら必ず買い換えるようにしよう。

移動先チャート

- 3
  - パイプダンジョン
  - ドゥカティ
- 4
  - イガ谷
  - ブッキータワー
  - ブッキー坂
  - メリー・マリー村
  - キノコ城
  - ケロケロ湖
  - 星のふる丘
- 5
  - リップルタウン
  - 海
  - ちんぼつ船
  - リップルタウン
- 6
  - カントリーロード
  - ベローム神殿
  - モンスタウン
  - カントリーロード
  - ビーンズバレー
  - マシュマロの国
  - バーレル火山

3 スターを入手したらトロッコで炭坑を脱出!

まず、パイプダンジョンは素通りしてドゥカティへ進もう。そして、炭坑に入りトランポリンに乗る。すると、クロコに、持っているアイテムを奪われてしまう。捕まえて倒せば、持っていたアイテムといっしょに「プチボム」を入手できる。そのあと、ドカチチに「プチボム」を渡して奥へ進み、ペパットと戦う。ボムへいなどがいっしょに現れるが、無視してペパットを集中攻撃。ペパットを倒せば、スターピースを入手できるぞ。あとは、トロッコで脱出。



スターピース入手後は、いつでもトロッコに乗ることができる

ちょっと寄り道

パイプダンジョンを素通りせずに、土管に入って先へ進もう。すると、ヨッシーたちが住んでいる、ヨースター島へ行くことができる。



ヨッシーに乗って、かけっこができる

4 仲間がそろったらスターのある丘へ行く

特に何も無いイガ谷は素通りしてブッキータワーへ行くと、ここの入口でクッパが仲間になるぞ。そして最上階まで上ったら、ブッカーたちに見つからないようにカーテンの陰に隠れる。ちなみに、ここでブッカーに3回見つかってしまうと、ブッキーとの戦闘になる。かなり手強いので、見つからないようにする。そのあと、クラウン兄弟との戦闘になる。倒すとブッキーがピーチを連れて逃げ出すので、これを追ってブッキー坂を通り、メリー・マリー村へ行こう。

村の教会にうしろから入り、ストロベリー&ラズベリーを倒せばピーチを救出できる。そのあとキノコ城で大臣と話せば、城外でピーチが仲間になるぞ。あとは、ケロケロ湖でカエル仙人の話を聞いて、星のふる丘へ。奥でスターピースを入手できる。



星のふる丘では、苦も無くスターピースを入手できる



兄にはマリオのスーパージャンプが有効。弟には通常攻撃で

ちょっと寄り道

ブッカータワー内にある、カギがかかった扉。これを開けるカギは、隣にあるブッキーの先祖を、特定の順番で調べることで入手する。この中では、クッパ専用の武器の「ワンワン」を入手できるぞ。



この答えは、ブッキータワーの1階にあるぞ

5 海の男との熱い友情でスターを取り返せ!

まず、海に行って渦に入り、ちんぼつ船へ行く。ここで先へ進むには、途中にある6つの部屋で仕掛けを解いてパスワードを入手し、奥の部屋で入力すればOK。このあと戦うタコつぼゲッソーには、雷系の攻撃が効果的だ。そして、一番奥にいるジョナサン・ジョーンズを倒すと、スターピースを入手できる。そのあとリップルタウンで、ヤリドヴィッヒにスターピースを渡すことになるが、捕まえて倒せば取り返せる。手強いので、回復アイテムを多めにもつべし。



逃げるヤリドヴィッヒを捕まえるジョナサン。さすがは海の男

6 スターを求めて雪の国から火山へ飛び込もう

まず、カントリーロードからベローム神殿へ行く。ここにいるベロームは、パーティのニセモノを作り出すが、無視してベロームだけを攻撃して倒そう。次に、モンスタウンでモンスターばあさんと話をしてから、カントリーロードのガケを登る。そして、ビーンズバレーでクイーンフラワーを倒し、ツタを登ってマシュマロの国へ行こう。

ここでは、最初にガロの家へ行ってから宮殿内へ潜入する。ここでカギを入手してから扉を開け、中にいるキャサリンを倒す。あとは、奥にいるマルガリータを追いかけて倒し、温泉からバーレル火山へ行く。ここの敵は冷気系の攻撃に弱いので、マロの技が役立つぞ。最後はオノレンジャーと、オノフォースとの対決になる。回復技を持つオノピンクを先に倒すと楽になるぞ。



ピンクの次は、全員攻撃の技を持つグリーンを倒すと戦闘が楽になる



防御してからタマゴを攻撃すると、大ダメージを与えられる

※チャート内の数字は見出し数字と対応しています。

マシュマロの国から武器世界へスターピースを7つそろえよう

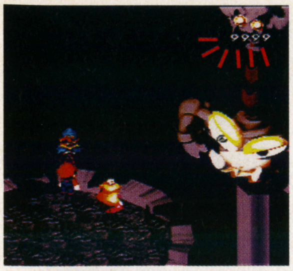
いよいよ最後のスターピースを入手するための、終盤戦に入る。ここからは、多くのボス級の敵キャラと戦うことになるので、回復アイテムを多く持ち歩くこと。また、クッパ城では、仲間の強力な武器が手に入る。ラスボスのカジオー戦に備えて入手しておこう。

移動先チャート



7 強敵カジオーから最後のスターを取り戻せ

マシュマロ城でマロのパパとママに話し、ジュゲムバスでクッパ城へ行こう。一番奥でカリバーと戦闘になるが、目を攻撃してバリアーを解いてから、本体にジーノのジーノカッターで攻撃すると、なんと一撃で倒すことができる。そのあと、武器世界へ行く。メビウス&リンリンには雷系の攻撃が有効だが、それ以外のボスキャラには通常攻撃しか効かないぞ。そして、カジオーを倒せば最後のスターピースを入手できる。



⇧本体をジーノカッターで攻撃するとこのダメージ



⇧この敵を倒せば、いよいよラスボスのカジオーとの対決になる

ちょっと寄り道

クッパ城の途中にある6つの扉からは、3種類のコースへ行ける。このうち、アクションコースとバトルコースは、クリアすると仲間の武器を1つ入手できる。コースは、6つのうち4つをクリアしなければ先へ進めないので、アクションとバトルのコースを2つずつクリアし、武器を4人分入手しよう。



⇧バトルコースでは、クッパを見て逃げ出す敵もいるぞ



⇧コースをクリアして、仲間の武器を入手しよう

クリアしただけでは終わらないマリオの世界をもっと楽しもう

カジオーを倒せば、ゲームはエンディングを迎える。しかし、マリオワールドには、まだまだ隠されたイベントが盛りだくさんだ。ここでは、それらのイベントを発生させる方法を紹介しよう。

モンスタウンで最強の敵と戦おう

なんと、ラスボスのカジオーよりも強い敵が存在するぞ。まず、ドゥカティでスターピースを入手したら、花火職人から「花火」を買い、村の真ん中にいる女の子に話しかけて「ぴかぴか石」と交換する。そして、モンスタウンへ行き、いつもは封印されている部屋の前に行く。すると、扉が開いて中に入れるようになる。ここに登場するのは、クリスタラーという敵。ちなみに、このときのBGMはなんと『F・FⅣ』で流れる曲。開発元のスクウェアならではといった感じのイベントだ。



⇧「ぴかぴか石」があれば扉は簡単に開く



⇧いかにも『F・F』に登場しそうな敵。メッチャ強い

玉当てゲームに勝ってクラウンカジノへ行こう

クラウンブロスの弟が経営している、カジノへの行き方だ。まず、ブッキータワーでクラウンブロスの兄弟を倒したら、再びブッキータワーを上る。途中にクラウンブロスの兄がいるので、話しかけて玉当てゲームをしよう。ここで、12回ゲームに勝つと、「ブリリアントカード」がもらえる。そのあと、ビーンズバレーの土管が5つあるところで、画面の一番上にある土管へ入ろう。ここにいる敵キャラのワン・ツーを倒してから、その場所で3回ジャンプすると、隠し通路が現れるぞ。ここを通れば、クラウンカジノへ行くことができるのだ。なお、一度クラウンカジノへ入れれば、ワールドマップから直接クラウンカジノへ行くことができる。



⇧ビーンズバレーの土管の中で、隠し通路を発見



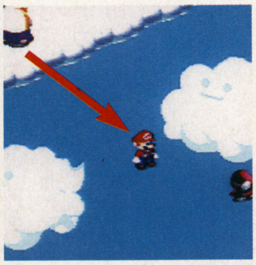
⇧昨日の敵はなんとやら。クラウンブロスの弟が経営するカジノへ行ける

最強の武具を入手「ひまんパタこうら」

まず、ビーンズバレーの一番奥で「たね」を、マシュマロの国の隠し通路でトンダリアから「ひりょう」をそれぞれ入手する。そして、モンスタウンにいるネズミの話を聞いてからローズタウンへ行き、画面の一番右上にある家のおじさんにこの2つを渡す。そのあと、伸びたツルを登って行くと、雲の上に出るぞ。ここにある宝箱から、最強の武具「ひまんパタこうら」を入手できるのだ。



⇧ビーンズバレーでは「たね」を入手する



⇧矢印のように進む。ここで、「ひりょう」を入手しよう



⇧すぐに育って、ツルが天まで伸びる



⇧「ひまんパタこうら」は、武器にも防具にもなる

NEWS

新「ナンジャタウン」初公開!!

ナンジャタウン　11月1日～　サンシャインシティ・ワールドインポートマートビル（池袋）

今年7月にオープンして以来、たくさんの人達でにぎわっている「ナムコ・ナンジャタウン」が11月2日から、一足早くクリスマスの飾り付けを始めたよ。

「ザ・ウォール」という、ワールドインポートマートの2F～3F吹き抜けに作られた大クリスマスツリーを中心にパーク内のさまざまな場所が、きれいに飾られているんだ。

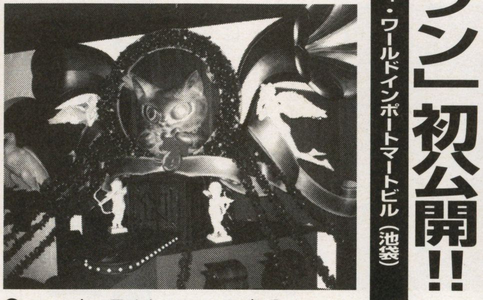
さらに、街並み回遊型アトラクション「のらねこ探偵団」も新シナリオ「駄菓子屋殺人事件」が新しく始まり、大好評だった前回のシナリオよりも、さらに面白いと早くも評判になっているそうだ。

行き方はというと、JR池袋駅東口から徒歩約8分。

料金は1日フリーパス大人3900円（子供3300円）、ナイトフリーパス（17:00～）大人3400円（子供2900円）。営業時間は10時～22時で、年中無休。問い合わせは、サンシャインシティ・ワールドインポートマートビル2F（TEL03-5950-0765）まで。



下町情緒あふれる町のなかを手がかりを求めてさまよう



パーク内は早くもクリスマス気分!

藤崎詩織がソロデビュー決定!

藤崎詩織　ソロデビュー記者会見　11月1日　プレイステーションエキスポ（千葉・幕張メッセ）

去る11月1日から4日まで、幕張メッセにて第3回「プレイステーション・エキスポ」が開催された。当日はどのメーカーもすごい熱気だったけれど、その中でひときわ盛り上がっていたブースがあった。

そう、あの、人気タイトル『ときめきメモリアル』のヒロイン、藤崎詩織ちゃんの待望の歌手デビューが決まったんだ！　デビューにあたって、イベント初日の1日、コナミブース内において藤崎詩織ソロデビュー会見が行われた。『ときめきメモリアル』はPCエンジン用ソフトで初登場以来、プレイステーション用、スーパーファミコン用、セガサターン用と移植され続けていずれもメガヒット、今をときめく恋愛シュミレーションの最高峰として揺るぎない地位を誇っているということはみんなも知ってるよね？

今度の企画は、ゲーム中のキャラクタにすぎなかった彼女を画面のみにとどまらず、バーチャル・アイドルとしてデビューさせてしまうというものなんだ。ワクワクするね。

もちろんファンクラブも存在していて、今回は11月14日に大盛況のうちに募集が終わったけれど、次は来春3月にまた募集があるので、今回チャンスを逃してしまった人は次回、応募しよう。

今までラジオドラマなどは、ゲーム内容を中心に進めてきたが、このソロデビューのニュースは『ときメモ』キャラクタの別バージョン活動としてこれから大いに注目されると思うぞ。ここで特筆すべきなのは、藤崎詩織役の声優・金月真美が歌うわけではなく、あくまで『ときメモ』の「藤崎詩織」がデビューする、ということだね。

彼女は私立きらめき高校在籍の17歳。明るい性格が誰からも好かれるマドンナ的存在だが、男性の理想はちょっぴり高い。T.158、B.84、H.85とスタイルも抜群な彼女が所属するのは、今年10月1日に設立された「コナミ・アーティストプロダクツ」。これからも続々、コナミ発のゲーム中からバーチャル・アイドルがデビューすることだろうね。

藤崎詩織は同社の第1弾アイドルとして今冬、12月5日にデビューシングル「教えてMr.Sky」を発表。少し早いけれど、ファンにとっては、最高のクリスマスプレゼントになるんじゃないかな？　クリスマスソングは彼女の歌声でキマリ。



藤崎詩織の映像とともに行われた記者会見！　歌も聞くことができた



いまだにファンの支持が熱い藤崎詩織。



12月5日に発売されるデビューシングルのジャケット

次は新宿で開催！「W's」ライブ

「W's」IN STORE MINI LIVE　11月17日　(タワーレコード新宿ルミネ店イベントスペース)

このWeekly InformationコーナーでニュースInformation情報、CD情報と紹介してきた注目の音楽ユニット「W's」。

声優・横山智佐、野上ゆかほか5人で構成される「W's」が、ミニライブを開くぞ！　シングルやアルバムを発表し、個々の活動も盛んな「W's」はますます充実！　ちなみに去る10月24日に行われた横山智佐ソロコンサートで、今回のライブ情報チラシ1200枚を配ったところ、誰一人捨てることなく大切に持ち帰っていたらしいんだ。そこには「横山智佐を中心にした別世界が存在」し（プロモーター談）、メンバー一人一人の人気のほどが判るというものだ。さて当日の内容をご紹介。曲は未定だが、作品の中から5曲が歌われる予定。その後、サイン色紙付きでCDの販売が行われる。買い逃した人には嬉しいチャンスなので、この機会に手にいれよう。前回8月24日の渋谷でのライブは、観客全員が一緒になって大盛り上がりになったというから、今回もすごい事になるかも!?　（新宿タワーレコード・TEL03-3340-3855）



⬅「W's」のアルバムのジャケット。

任天堂関連ソフト大集合

NINTENDO64スペースワールド　11月23日〜24日　千葉・幕張メッセ

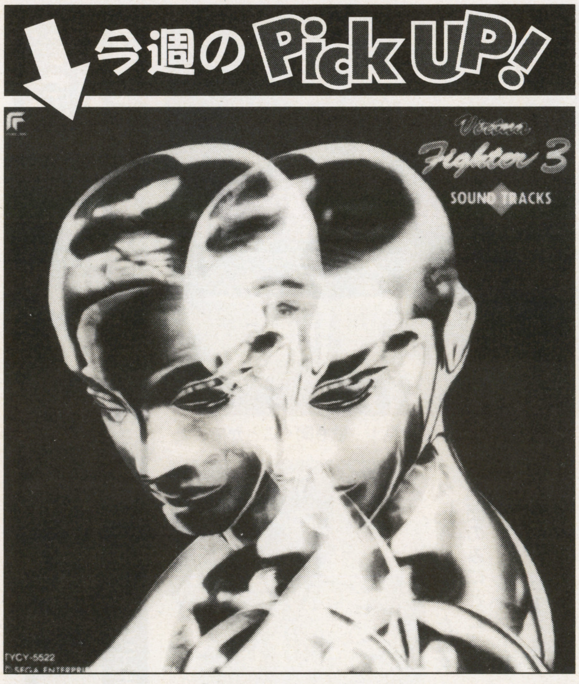
11月23日から24日の2日間にわたって、千葉県の幕張メッセで、「NINTENDO64スペースワールド96」が開催されるよ。

任天堂関連の新作ソフトを紹介したり、実際にプレイしてもらおうというイベントなんだ。前回までは入場券が無いと入場できなかったこのイベントも、今年の来場者は無料でだれでも参加できるんだ。

任天堂をふくめて27社が出展を表明してるんだけど、セタのブースでは11:00と13:00からリアルなカーアクションが楽しめる「レブ・リミット」のタイムアタックレースの大会が開かれるんだって。10時30分と12時30分にセタのブース前で参加整理券を配るから、参加したい人は忘れないでね。入場者の数を見て3回目も行うかもしれないから、2回とももらえなくても、望みを捨てないように。成績優秀者には、賞品が用意されているらしい。ほかのブースでもいろんなイベントをやっているから、みんな行ってみよう。



⬆セタから出展される「森田将棋64」（N64用）



CD 最強のサウンド登場！

バーチャファイター3　サウンドトラックス　発売中　ユーメックス　2000円（込）

ゲームセンターに登場する前から話題が絶えず、登場した今では常に対戦台が人で埋まっている格闘ゲーム『バーチャファイター3』。その格闘ゲームのサントラが早くもリリースされた。

『バーチャファイター3』から使用されている基板「Model-3」。このCPU基板のグラフィックの美しさは『バーチャファイター3』の魅力の1つになっているが、「Model-3」や『バーチャファイター3』の魅力はこれだけではない。そのもう1つの魅力が、音色なのだ。ギターなどの一般的な楽器から、表現が難しいといわれている和楽器まで、多種多様な楽器の音色を見事に表現。『バーチャファイター3』の魅力を、さらに引き出しているのだ。

そんな素晴らしい音色を使用して表現されている、各ステージのテーマやオープニングなどが、ゲームから流れてくる曲そのままに、このアルバムに収録されている。ゲーム全体やキャラクタの個性・特徴を表現した音楽は、聴く者を魅了し、対戦をさらに熱くさせてくれること間違いなし！　アルバムを聴いてボルテージを高めれば、君の連戦連勝も夢ではないかも？

メルティランサー　イースタンメトロポリス事件ファイル#4

イマジニア



発売中
ポリグラム
2800円（込）

ラジオドラマのアルバム化第4弾。ランサーたち最大の敵ともいえるラヴェンヌが登場し、さらにチーム解散の命令まで受けたランサーたち。この危機を、乗り越えられるのか!

ストリートファイターZERO2外伝 Part2

カプコン



発売中
ビクターエンタテインメント
2800円（込）

『ストリートファイターZERO2』のキャラクタである「さくら」の学園生活を描くドラマアルバム。友達の恋愛問題に真剣に悩む、女子高生らしい彼女の一面がうかがえる。

スペクトラルタワー　オリジナルサウンドトラック

アイディア・ファクトリー

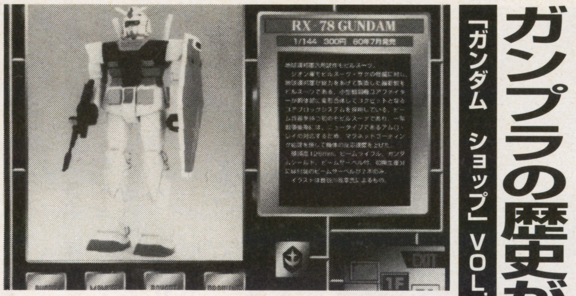


発売中
キティエンタープライズ
2500円（込）

プレイステーションのRPG『スペクトラルタワー』。そのオリジナルサントラ15曲と、組曲型式のアレンジ曲を収録し、書き下ろしコミックや「秘密のヒント」も収録されている。

今週のPick UP!





⬆ウインドウズ版とマック版が同時発売される

GOODS

ガンプラの歴史がCD-ROMに

「ガンダム　ショップ」VOL.1　11月28日　バンダイ　3500円

最高のガンダムグッズ「ガンダムショップVOL.1」が発売されることになったぞ！　このCD-ROMには、なんとガンダムプラモデル16年の歴史が刻まれているんだ。

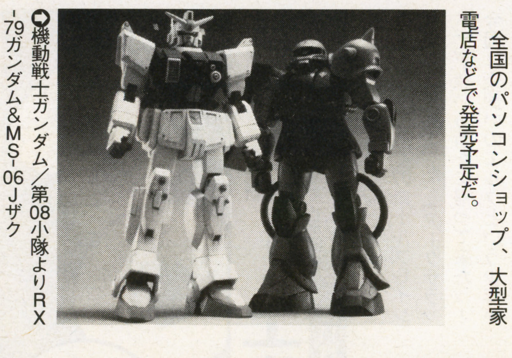
TVアニメのハイライトシーンの一部を始めプラモデルのTVCM、そしてバンダイの静岡工場生産ラインを使って収録した「プラモデルができるまで」と充実の内容。さらに今では手に入りにくい商品の完成品やパッケージ、プラモデルの試作品や商品化されなかったプラモデルの図面と、一般には公開されていない極秘資料も可能な限り収録してあるから、この「ガンダム　ショップVOL.1」がいかにすごいかがわかるよね。

メインメニューの「ガンダム　ショップ」は、模型資料館をイメージした作りになっていて、B1は資料フロア、1Fは模型店、2Fは展示フロアというように分かれているんだけど、プラモデルだけでも350点を越えているだけに、最初に紹介したようなプラモデル以外のものに加えて、B1から2Fまでぎっしりと情報が詰まっているんだ。

B1の資料フロアでは、商品が出来る過程で作られた試作品などに、フロア画面の棚をクリックすることでアクセスできるし、1Fでは現在も発売中のプラモデルデータなどの商品リストへアクセスして、スケールや機体、価格などのさまざまなデータに、レジスターからアクセスできるのだ。また2Fでは商品発売日の年表や完成品の作品例などに、アクセスできるようになっているんだ。

そして年内には、VOL.1に収録されなかった85年以降のガンダムプラモデルなど（Zガンダム〜新機動戦士ガンダムW）の情報が詰まった、VOL.2が発売予定だから、こちらも待ちどうしいね。

全国のパソコンショップ、大型家電店などで発売予定だ。

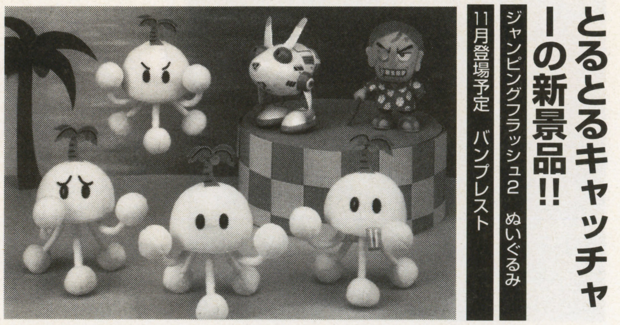


機動戦士ガンダム／第08小隊よりRX-79ガンダム&MS-06Jザク

とるとるキャッチャーの新景品!!

ジャンピングフラッシュ2　ぬいぐるみ

11月登場予定　バンプレスト



ムームー星人達がカワイイぬいぐるみになったよ

高度なポリゴン技術によって作り出された箱庭的な空間を宇宙市役所所属の害虫駆除マシン、ロビットにのって跳ね回る！　という人気ソフト『ジャンピング・フラッシュ』が第2弾となって帰ってきたのは、みんなもう知ってるよね？

カワイイキャラクタが盛りだくさんのこのゲームを、プレイする人もしない人もご存知だろう、人気バツグンの「ムームー星人」！

ソフトの発売以来7カ月、アーケード用とるとるキャッチャーの景品としてわれらがムームー星人の登場だ。TVコマーシャルなどでゲームユーザー以外にも知名度がアップしたムームー星人はまちがいなく魅力たっぷり。もちろん、景品にはアロハ男爵やロビットも健在だ。今回商品化されるぬいぐるみとマスコットは、オリジナルのカワイさを再現するために素材にもこだわっているとのこと。もう、これはGETするっきゃないね!!

懐かしのアニメがビデオで復活！

ファースト&ファイナルシリーズ

発売中〜12月上旬発売予定　バップ



誰も持っていない1970年代にヒットしたアニメたちのカレンダー

1970年代のアニメと聞いて、「懐かしい！」と思う読者も、まだ生まれていなかった読者も、この懐かしのビデオシリーズ「ファースト&ファイナルシリーズ」（3800円）は必見だよ。1970年代人気アニメの第1話と最終話を1本に収録したシリーズで、初めて見る人もどんな作品かすぐ判るんだ。今度発売されるのは、「ハゼドン」「ろぼっ子ビートン」など3タイトル。（現在6タイトル発売中）

この発売を記念して、1997年度版卓上カレンダーを5名様にプレゼント！

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒102　東京都千代田区四番町7　菅谷ビル2F（株）バップビデオ営業部「FF」カレンダーファミマガWeekly係までご応募下さい。
＊11月22日消印有効。当選者には、直接賞品が送られます。

マスター・オブ・モンスターズソフト プレゼント

マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～

発売中 東芝EMI 6800円

10月25日にセガサターン用ファンタジーシミュレーションソフト、『マスター・オブ・モンスターズ～ネオジェネレーションズ～』が東芝EMIから発売された。

プレイヤーはマスターとなって、モンスターを育成し、多種多様なモンスターたちを駆使して、ドラマ仕立てのストーリーを味わうことができるこのソフト。パソコン・メガドライブ用からさらに演出面、イベント内容などをパワーアップ!

このソフトを3名の読者にプレゼントしちゃうぞ! 楽しみな1枚なので、ぜひ手に入れよう。

●プレゼント応募先

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「グッズ係」まで。

*11月22日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

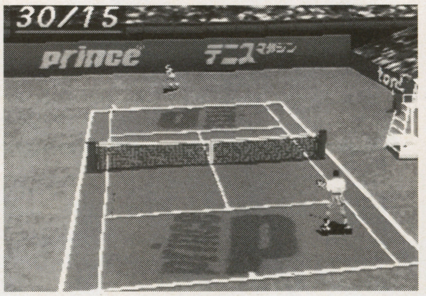


➡モンスターを成長させて進化させろ ガイアや対戦相手に負けるな。

Vテニス2オリジナルテレカプレゼント

VTennis2

テレフォンカード トンキンハウス



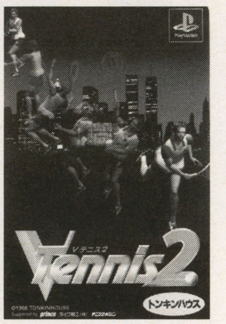
⬆なめらかでリアルな動き

11月29日、トンキンハウスがプレイステーション用『Vテニス2』を発売予定。男女各100種類のアクションパターンがリアルな本格派テニスゲームなんだ。前作から、選手のキャラクタ、ビジュアルもぐんとグレードアップ。このタイトルの発売を記念して、オリジナルテレホンカードを3名の読者にプレゼント!

●プレゼント応募先

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「グッズ係」まで。

*11月22日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。



➡使うのがもったいないかな?

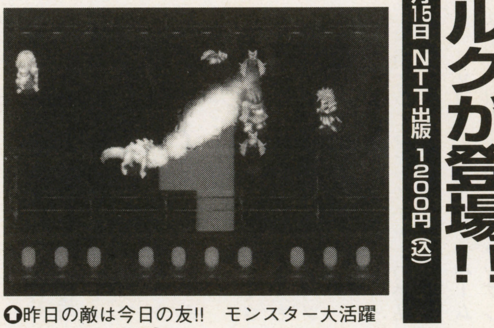
BOOK

新ヒーロー・エルクが登場!!

アークザラッドII完全攻略ガイドブック 11月15日 NTT出版 1200円(込)

すばらしいグラフィックと、壮大なストーリーで多くのロールプレイングファンを魅了した、『アークザラッド』が装いも新たに帰って来たッ! 今回は炎使いのエルクという少年が主人公なんだけど、アークもポコもククルやトッシュもみんな登場するし、前回出てきた敵役のヤグンも登場するんだ。システム的には新しい乗り物のほかにも、リーザを仲間にするとモンスターを味方にできたり、多くの品物を装備できたりと盛りだくさんだし、さらに前作で最後の戦闘を迎える前にセーブデータをとっていれば、君の育てたアーク達がほとんどそのまま使えるんだ。もちろん前作をプレイしてなくても大丈夫、必要なレベルで再登場してくれるよ。

11月15日発売予定のこの完全攻略ガイドブックでは、新しくなった世界設定や登場キャラクタの紹介、マップ攻略はもちろんのこと、袋とじで隠しネタを掲載、ゲームの攻略にとどまらず、前作から続く深いストーリーをより楽しむためにも、ぜひ手にしてほしい1冊になっていると思うよ。



⬆昨日の敵は今日の友!! モンスター大活躍

今週の Pick UP!



風来のシレンGB月影村の怪物秘伝の書

チュンソフト



11月22日
チュンソフト
890円(込)

あのシレンがゲームボーイにやってきた。SFC版と違って、今回は目的地からスタート地点に戻らないと終わりにならないから、基本テクニックからエンディング、さらに「フェイの問題」解説までと盛りだくさんのこの1冊は必需品だ。

SDガンダムジェネレーションを一生楽しむ本

ケイブンシャ

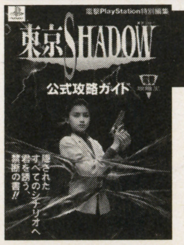


発売中
ケイブンシャ
980円(込)

SDガンダムジェネレーションシリーズ全6作の対戦モードを中心に戦術アドバイスやクラスチェンジフローチャートとその時にもらえるボーナスポイント、ユニット改造対応表、TV名場面の再現など、書名の一生楽しむの名はダテじゃない!

東京SHADOW公式攻略ガイド

電撃PlayStation特別編集 メディアワークス発行



発売中
主婦の友社
980円(込)

主役に宝生舞ちゃん、原作・監修に「メガテン」の原作者、西谷史氏を迎えた、「東京SHADOW」の公式攻略ガイドが発売されたよ。フローチャート式で、各シナリオの構造がわかりやすく紹介してあり、「シナリオE」へのヒントもついてるよ。

VIDEO

バルトの勇敢なる物語

バルト　12月20日　CICビクター　2900円（込）

今週のPick UP!



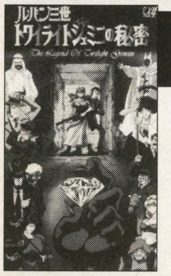
アラスカ州西部にある小さな町ノーム。この町に今でも語り継がれている、犬ゾリレースのルーツともなった伝説的な実話をアニメ映画化したのが、この『バルト』なのだ

一見普通の犬に見える主人公バルトは、実は狼の母親をもつハーフ。犬たちからも狼たちからも仲間外れにされていたバルトが住む町に、ジフテリアが襲いかかる。子供たちが次々に高熱で倒れ、ワクチンも底をつき、さらに吹雪によって交通が遮断。最悪の事態に唯一残された手段は、犬ゾリによるワクチンの運搬。1000Kmもある、吹雪の原野を往復するのはアラスカ犬にとっても死を賭けた大冒険だ。この大冒険を前にして、バルトの中の狼の血が熱くたぎる。犬には無理でも、狼ならば可能だ…と。

感動の実話を映像化したことだけでも話題にのぼった作品だが、スピルバーグの最新作としても注目を集めており、声優に「告発」「アポロ13」のケビン・ベーコンや、「ゴッドファーザーPartⅢ」「あなたに降る夢」のブリジット・フォンダを起用していることでも話題を呼んでいる。さらに、日本語版の声優として、主人公バルトに柴田恭平を起用。彼の独特の喋りが、アニメ上でどのように冴えるのか？　このあたりも見物（聴き物？）だろう。また、彼以外にも、戸田恵子や玄田哲章など、ベテラン声優も多数出演している。

ニューヨークのセントラルパークに、今でも銅像として建てられているバルト。彼の感動的な物語は、クリスマスの夜に家族で見るにはぴったりではないかな?

ルパン三世　トワイライトジェミニの秘密



発売中
バップ
2本組1万9364円（込）

8月にNTV系の「金曜ロードショー」で放送された、ルパン三世のTV版最新作「トワイライトジェミニの秘密」が、2本組でついにビデオ化。マフィアのボスから手渡された1粒の宝石から始まった、今回のルパンたちの大活劇。謎と陰謀と、そして親子の絆の行き着く先は？

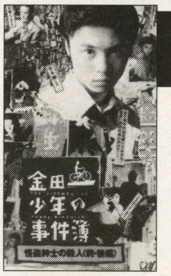
新世紀GPX　サイバーフォーミュラーSAGA　ROUND4



発売中
バップ
4944円（込）

TVアニメで放送され、OVAやラジオドラマなど数々のメディアで激しい展開をしてきた「サイバーフォーミュラー」が、OVA「SAGA」となって三度帰ってきた。第3シリーズの4話目となるこの作品で、物語も大詰めへ。はたして、グランプリは誰の手に？　そして、恋の行方は…。

金田一少年の事件簿　金田一少年の殺人



発売中
バップ
3914円（込）

NTV系で放送された人気ドラマ「金田一少年の事件簿」。このドラマの第2シリーズが早くもビデオで登場。近くアニメ映画化もされる人気コミックスを原作にもつドラマ。難解な殺人事件を次々と暴いていく、金田一耕助の孫でもある一の活躍を、再びブラウン管越しに覗いてみよう。

CINEMA

金田一少年の事件簿

12月14日　全国東映系公開

監督・西厓大介、キャラクタデザイン・荒木伸吾・姫野美智、脚本・西岡健也、製作・「金田一少年の事件簿」製作委員会、日本東映動画、原作・天樹征丸、絵・さとうふみや



コミックス、TVドラマと、幅広い年齢層に人気のある「金田一少年の事件簿」が、とうとうアニメ映画となって登場！

今の推理ブームの火付け役となったといわれている作品だけに、公開前から話題を呼んでいたが、異例の「最後の謎解きを見せない」試写会を実施。物語の結末は、一部の関係者以外知られていない状態で公開される。さらに、原作には登場しなかった人物やトリックが加わっており、今回の映画の元となっている話「オペラ座館・新たなる殺人」のノベルスとは違った結末。事件の真相と犯人を知る手だては、映画を見に行くしかないのだ。この挑戦を、金田一はどう解決するのか？　ジッチャンの名にかけて。

ホーム・フォー・ザ・ホリディ

11月23日公開　日本ヘラルド配給



監督ジョディ・フォスター、製作ポリグラム・フィルムド・エンターテイメント、出演ホリー・ハンター、ロバート・ダウニー、ディラン・マクダーモットほか

ジョディ・フォスター監督と、ホリー・ハンター。今、最高に乗ってるふたりがコンビを組んだぞ！

この作品のテーマは、ジョディ監督にしてはちょっと意外な「家庭」というもの。ホリー演じるヒロイン、クローディアは15歳の娘と暮らすキャリア・ウーマン。シングルマザーとしてがんばる彼女に次々と非日常的な出来事が訪れる。どこか落ち着きのない両親、同性愛の弟、いじけた妹など、さまざまな出来事にクローディアは混線模様。心をひかれるレオを唯一の救いとしながらも、新しい愛に踏み出す勇気がない…。

都会人の視点で家庭事情をリアルで、コミカルに描きながら最後はどこか懐かしいぬくもりで包む。都会人をそっと元気づける作品だよ。

●担当者紹介●



マモー：ついに体が丈夫なのがとりえの俺も風邪をひいてしまった。どうも影ローにうつされたらしい。しかし締め切りは待ってはくれないのだ。トホホ…。



影ロー：さすがにこのご時勢に5インチマシンではつらくなってきたので、パソコン買い換えを決意。でも最近の機種は付属品が多くてよくわからんす。

ポン助：『スターグラディエーター』が面白い。なのに誰もこの面白さをわかってくれない。

影ロー「やっぱり、北浦共笑っすね。あの一本調子のしゃべりが、たまらないっす」
ポン助「いやーボクは、今やミスターサッカーと誉れ高い西野朗さんの、ちょっと控え目な演技がいいですね、やはり」
影「おー、それもそうですね。でもね、全然関係ないけども、飯島直子さんってすごいっすね。車乗って、コーヒー飲んで、髪染めて、ビタミン剤飲んだと思ったらエステにいって、さらにお酒飲みながらラーメン食べて、おまけに熱湯コマーシャルにまで…」
ポ「最後のは違うでしょ」
影「あははは、ジョークジョーク」
ポ「いやあ、ほんとに（ポカ！）あ痛てー」
マモー「コラッ、編集部のスミで何をごちゃごちゃいってるのかと思ったら、仕事もせずにテレビを見とるのか！ はよ仕事せい」
ポ「でも、もうすぐ酒井法子がぁ」
マ「うるさい！ オマエはコンビニいって、アメリカンドッグ買ってこい！ はよいけ」
ポ「へーぃ」
マ「影ロー、みなさんからのハガキはどんな感じなのだ？」
影「はい、かなりの量でございまして、うれしいのでございます」
マ「オマエはマルシアか！」
影「そうでございます」
マ「そうじゃない！」
影「でも、ますますのおハガキをお待ちしたいのでありまっす」
マ「そうだな。どんなネタを募集しているのかというのを、本コーナーのページの最後のほうに今一度書いておいた。ポッと思いついたことがあれば、どんどん送ってきてほしいぞ。お便りが掲載されるとポイントが蓄積されていって、いっぱいたまれば豪華な賞品がもらえてしまうんだからな！」
影「各コーナータイトル下の数字が獲得ポイントなんっすね」
マ「そういうことじゃ。さらなるご投稿、お願いしますよ」

今年もあとわずかですね 年末年始の入稿のことを考えると 夜も寝られませんというページ

FMW ファミマガウィークリー 投稿バトルロイヤル

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

今週の喜怒哀楽 1点

どうして『ブシドーブレード』はコンビニでしか買えんのだ！ セブンイ○ブンは家から5キロ先にしかないのに（涙）（神奈川県／大野謙一）影「ありゃー、大変ですね。でも、通信販売でも買えますから安心してくださいね」マ「同じような思いをしてる人ってなんか他にもいそうだな」S「（乱入）あ、この住所、知ってる。この辺りだとスリーエフの方が多いんじゃん？」ポ「マ、マニアックな」

フリーなトーク 2点

マ「やっぱり、このコーナーが一番おハガキが多いな」
影「気軽に投稿しやすいってことでしょうかね？」

机の上で女の子が5人で跳ねてるから何かと思った。そしたら弟が現れて「ウイークリーにしたから」といい放った。とりあえず読者ページを読んでみた。感想、うるさい。3人でゴチャゴチャと、誰がどれをしゃべってんだか…。BUT、3回読んだら慣れた。プラスこっちのほうが楽しい。でもやっぱり、イイ意味でうるさいと思う。P.S.絵はがき、しかもフロクで送るのは、私ぐらいだろう。（埼玉県／大和リキ）

影「けなされてるのかと思ったら、最後はOKしてくれました。よかったっすよ、ほんとに。ほんとに、ほんとにこのページは文字が多いっすね。こんなに文字の多い読者ページは珍しいかもしれないですね」
マ「そうかな？」
影「雑誌のフロクの、赤ずきんチャチャの絵ハガキでのご投稿なんですが、あっ！ 赤ずきんチャチャだ、っていったら、3人くらいの人が振り向いたんでなんか恐かったっす」
マ「何がコワイんだよ」
影「3回読んだら慣れた、というところがリアリティありますね」
マ「わけわからんことというな」
影「マモーさん、最近ますますボクへの対応が冷たくなってる気がするんですけど」

ストレスがたまったら、格闘ゲームだ！ とにかく格ゲー！ これは基本ですね（笑）。試合開始直後からコンボと必殺技の嵐！ 嵐!! ひたすらヒットさせまくり敵をK.O！ くぅ～、これがまたスッキリして格ゲーはストレス解消にはずせません!! P.S.マモーさんがんばってくださいね。（神奈川県／大野愛）

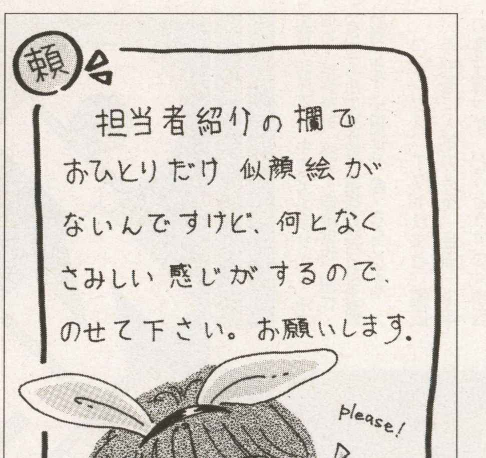
影「なんだかビックリマークが大量にあるおハガキですね」
マ「ビックリマークとは何だ、エクスクラメーションマークだろうが」
影「（そんな偉そうにいわなくてもいいのに、と思いながら）（マモーさん、このはがきを選んだのは、追伸でマモーさんが激励されているからかなあ、と思いながら）（P.S.っていうのはポストスクリプトの略ってこと、マモーさん知っているのかなあ、と思いながら）腹減ったー」
マ「聞いてるのかおまえは」

こんな企画を考えました。その名も「どーですかお客さん！（仮）」。内容は…編集部のかたが毎月または毎週、お題となるゲームタイトルを発表します。そこで我々読者はそのゲームに登場するキャラと、そのキャラについてひと言を書いて投稿し、それを集計してベスト10のような表を作って評価する！ なんてのはどーですか？（埼玉県／男だ明日香）

マ「なるほどな。お題を出すというシステムは確かにアリかもな」
影「いや、ボクはもうちょっと考えたほうがいいと思いますけど」
マ「ん、どうした。…ハハーンわかった。オマエ、集計という言葉に反応したな。ほれ、集計！」
影「まじかんべんしてください」
マ「ほれ、集計集計」
影「もうだめっす。死ぬっすー」
マ「パブロフの犬みたいだな」

あのー、新コーナー案があるんですけど。えーと「宿命の対決！」っていう、その名のとおり、対決するコーナー。ゲームキャラ（じゃなくてもいいかも）2人をとにかく対決させて、こういう結果で、こいつの勝ち！ っていうふうに考えてみました。私の考えた例「マリオVSヨッシー」…ヨッシー速攻でマリオを飲み込む。よってヨッシーの勝ち！ 結果は面白いのがいいでしょうね。さっきのはあくまで例です（笑）。（東京都／きさらぎ浅葱）

マ「これ、いいかもね」
影「ええ、いいですね」
マ「じゃあ、これに集計を加えて」
影「ぐはぁ」
マ「ぐはぁ、はやめなさい。今のレギュラーコーナーで没落していくものがあったら、採用を考えよう」



➡（神奈川県／上海りるりる）ある理由で出すわけにいかないんです（マモー）

ひと言フリートーク 1点

ファミコンを再購入。ツインファミコン時代を含めて5代目。理由はディスクシステムを某店で発見したため。ソフトも超ゴージャスなメンバー。昔を知ってる奴らなら、絶対見過ごせない状況だった。P.S.NEWファミコンにディスクシステムはちと似合わん。（香川県／ド=チャ弐）ポ「ディスクシステム懐かしいですね」影「名作多かったっすもんね」マ「レリクスとかな」影「…冗談でいってるんですよね？」マ「マジだ」

ダジャレでポン 1点

影「いつ消えてもおかしくないコーナーランキング、ぶっちぎり第1位のこのコーナー！張り切ってまいりましょう！　おー！」マ「ハサミ取って」ポ「はい」影「…今週のダジャレはこれだ！」ロシアの殺し屋。（神奈川県／青汁）影「おおっと、後からじわじわ効いてくる、ボディブロー系のギャグだ！　なかなかポイント高いぞ！　んー、だんだん可笑しくなってきた！　ハッハッハー！」マ「ホッチキス持ってる？」ポ「取ってきます」影「…いいんだ。今が幸せなら」

突撃潜入舞台裏 2点

マ「ゲームのキャラになりきって、何かひと言コメントくださいというコーナーだ」

「キミたち、明日までに髪の毛を黒く染めてきなさい！」…きらめき高校校長。（神奈川県／宍戸岳彦）

影「いいじゃないですか、ゲームなんだから」

マ「それをいうな。身もフタもないだろうが。いくらオマエが『ときメモ』ファンだからって、な」

影「マモーさん、『ときめきメモリアル』を、ときメモって略してはいけません。開発の人たち、怒ってるんですから。ときめきか、メモリアルって略してくださいよ」

マ「メモリアルと略したら大野屋と間違えるかもしれないだろうが。それでもいいのか？」

影「あ、そうか」

住居不法侵入、及び窃盗の現行犯で逮捕する！…RPG世界の警察官より勇者へ。（愛知県／SUMIYA）

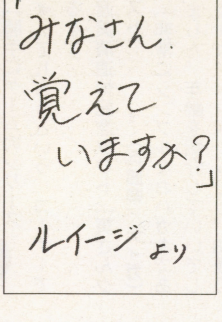
影「そうなんすよね。家の中に置いてある宝箱とか、勝手に取っちゃいけないんですよね。拾った物も、近所の交番に預けて6ヵ月経っても持ち主が現れない場合、はじめて自分のものに…」

マ「それじゃあゲームにならんだろうが。交番もないし」

影「ゲームの世界ってアラーキー」

マ「それをいうならアナーキーだろうが！」

拝啓○○様 1点

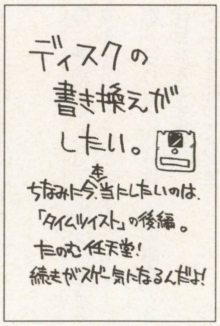


（愛知県／開花宣言）もちろんです。ボクはルイージのほうが好き（ポン助）

マ「ここは一応読者から読者へのメッセージを掲載する場所なんで、俺達にいいたいことがあるんならフリーなトークに送ってくれい」ポ「なんか投げやりですね」影「ほれ、日本シリーズの結果に突っ込みが結構あったから…」マ「だまれぃ！　来年こそは優勝じゃ」11／8日号のカコブへ。俺とつきあってくれ！（神奈川県／青汁）ポ「うわ、やばい。これは本物だ」マ「汗くさい読者ページにはしたくないぞ」

それって俺だけ？ 2点

マ「ゲームをしていて、こんなことになるのはオレだけ？　こんなハマリかたをしているのは私だけ？　というのを教えてほしい」



（愛知県／みん）調べてみましたので本文をご覧になってください（影ロー）

影「ということで、ちょっと調べてみましたけれど」

マ「おう、オマエにしちゃあ気が利くではないか」

影「ええ。任天堂では、今でもちゃんとディスクの書き換えをしてくれるそうです。もよりの営業所に、あなたの書き換えしたいディスクと切手500円分を同封の上、何々に書き換えたいんですが、との旨を書いて送ればいいそうです。もちろんあなたの住所とかちゃんと記入してくださいね。詳しくは、任天堂の各地営業所に聞いてみてください」

マ「さすがは任天堂だな。長いフォローをしてくれてるんだ」

影「じゃあ、バレーボールかアイスホッケーでもやろうかな。あの頃の任天堂のスポーツ物は粒ぞろいだった…（遠い目）」

子どもはRPGの経験値稼ぎが大きらいです。夜、父がそれを担当していますが、翌日全滅した画面で、よく目が覚めます。（千葉県／陽&父）

影「これって、親父さんがオレだけということなんですか？」

マ「夜中に、子どもさんの経験値を稼いであげるといういい光景じゃあないですか」

影「お父さんの趣味では？」

フリーイラスト 3点

マ「さあさあ、フリーイラストコーナーに突入するわけだが…。あのポン助とかいう野郎は、どこにいったんだ？」

影「マモーさんが冒頭で買い物コマンドを出したでしょう？　アメリカンドッグ買いにいったきりですよ」

マ「どこまでいってんだ」

影「コンビニでしょう」

マ「当たり前のこというな！」

影「パチスロかなんかやってんじゃないですか？　きっと」

マ「そんなことしてたら、許さんぞアイツめ。こらしめてやる」

影「と、マモーさんがカッカしている最中ですが、ここはイラストのコーナーですね。このコーナーにもたくさんのご投稿、ほんとにありがとうございます。今回は3段抜きという、本文の並び3段スペースを取っての紹介です。ほんとはもっと掲載させていただきたいんですが、来週以降のストックのことも考えなければいけませんので、こんな感じになりました。イラストはやっぱり見栄えがしますので、ますます送ってきてください。待っておりまっす…と、マモーさん、イラストんところの文、終わりましたけど」

マ「イライライライラ」

影「いらいら棒ですか？　でも何で人が落ち着きがなく怒っている様子をイライラっていうんでしょうね。このコーナーはイラストのコーナーですから、イライラなんですかねえ、やはり。イライラすっといけないぞ、ってんで、略してイラスト。こういうのでどうっすか？」

マ「強引なオチへの巻き込みかたをするもんだな。そんな行数を割いてまで載せるネタじゃあないぞ」

影「いけました？」

マ「ボツじゃ」

影「ぐはぁ」

マ「イラスト、どんどん送ってきてくださいよ。何度も書いていますけど、私ヘタだから。というのはいいわけになりません。いいんです、それに個性があれば」

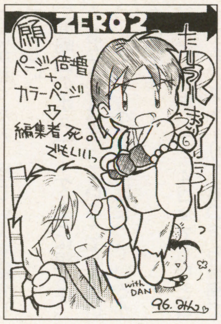
影「マンガでポンもよろしく」



（鹿児島県／葵きつね）昔のゲームのイラストでも大歓迎っす（影ロー）



（福岡県／嶺主水）初投稿ですね。大歓迎です。この調子でよろしく（マモー）



（愛知県／みん）倍増…それはマジで死ぬかもしれないっす…（影ロー）



（大阪府／霜月みぜる）あにょーんですか？　ボクはびろーん系です（影ロー）



（大阪府／AKIROTO）隠れた名作アクションでしたよね（影ロー）



（東京都／このや）カラーで紹介したいのはヤマヤマですが…（影ロー）



（埼玉県／アール・グレイ）仕上げがきれいですね。アークにはもう会えましたでしょうか？（マモー）

お悩み相談室 1点

僕は高校3年生です。学校で「卒業論文」という、まぁ作文みたいなものを書かないといけないのです。が、僕は作文が超苦手で、まだ1行も書いていません。マモーさん、影ローさん、何かいいアドバイスをお願いします。（愛知県／浦本浩司）影「自分も作文、超苦手でした」マ「日記つけてるとうまくなる、っていうけど今さら遅いしな。書き出しさえ決めればあとは勝手にすすむもんよ」ポ「僕がもっといいアイデアを教えましょう」マ「いらん」

今週の蜘蛛の糸 1点

編集部番長。はじめまして。私は香港の読者ですね。私もTVゲームの超ファンと日本語のクラスの学生ですね。私は香港科技学院の学生と私の専攻はコンピュータソフト科学ですね。私の今回の目的は日本語の練習ですね。良かった点、当用漢字の上にはふりがながあります。悪かった点、内容は大少量ですね。（香港／厳禮超）影「おー、エアメールだ。ファミマガも国際的になったアルネー」マ「あっちの雑誌見るとゲームのタイトルが妙な名前になってて面白いんだよな」

勝手にシリーズ化 2点

マ「勝手にゲームのシリーズを考えてしまうという、コーナーであるな」

渥美清追悼記念ソフト『寅さんクエスト』（兵庫県／ティガ）

影「非常にシンプルなおハガキでありました。年齢を紹介していいでしょうかね、ペンネームだし。38歳のかたでして。本当に寅さん、お好きだったんだと思いますね」

『プリンセスメーカー』に新作登場！ 今度は娘が洋菓子店を開き、店を大きくしていくというシミュレーションゲームになった！『プリンセールスメーカー』（愛知県／開花宣言）

影「これは、いわゆるシャレっていうことですかね。ちょっとシンドイけれども、まあプリンは嫌いではないので」

マ「関係ないだろ」

影「プリンはやっぱり不二屋か、グリコのプッチンプリンか、コージーコーナーのプリン」

マ「もう、いいってば」

『レンタヒーロー2』。もちセガサターン。メガドライブの隠れた名作レンタヒーローが、ついに次世代マシンに登場！ 前作では1人だったプレイヤーだが、『2』では5人の中から選べるぞ！ うち、2人はもちろん女性。1人でシナリオをクリアするのもよし、残りの4人の仲間と戦隊を組むのもよし、選んだプレイヤーごとにマルチエンディングが待っている！（愛知県／暁夏子）

マ「マジな投稿だな」

影「本当に出してほしいみたいですよね」

マ「まあたまには、マジなのもいいだろう」

影「戦隊ものといえば、やっぱりトリプルファイターでしょう。CS放送のおたっくビームで好評放送中」

ホラふき三太夫 2点

マ「おもしろいウソ、罪のないホラを大募集だ」

チェッ、またこのハガキ、ボツにされちゃったよ。（東京都／カタナ）

影「これは、パラドックスの問題ですね？」

マ「深く考えるのはやめよう。頭が痛くなるから」

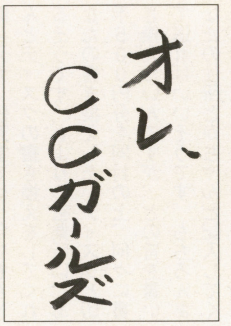
『ドラゴンクエストⅦ』では、村の人から最後のボスまで、仲間にできるらしい。（埼玉県／ん!?）

マ「そんなことになったら、友だちの輪状態だな」

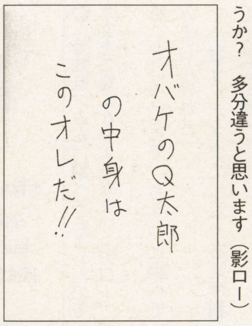
影（マモーさん古いかも…）

マ「頭の上で腕の輪を作るんだな」

影（まだいってるよー）



➡（愛知県／開花宣言）どうなんでしょうか？ 多分違うと思います（影ロー）



➡（神奈川県／ピョータンズ）全身写真を見せてもらいたいものだ（マモー）

影「CCガールズは、今の編成で3代目なんですよね」

マ「よく知ってるな」

影「第2代目が最も栄えたんです」

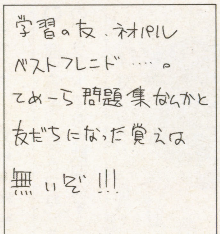
マ「もういいって、だから」

影「オバQの内部って、どこかで見たことがあるような気が」

マ「足首のところは、たしか黒いんだよな」

ブラボー！ ブラザー!! 2点

影「このコーナーでは、何でもいいから送ってください。イラストでも、一発ネタでも、おもしろければ結構ですから。」



➡（東京都／さすらいむ）そうです。ボクは彼らとは絶交してました（影ロー）

影「そうなんですよ、これは」

マ「問題集って、名前は非常に日和ってるけど、中身は攻撃的かもな」

影「でも、友だちになったほうが、成績は上がるでしょ？」

マ「成績だけが人生ではない」

影「あ、マモーさん、たまにはイイコといいますね」

マ「たまには、とはなんじゃ」

投稿のネタについて

マ「冒頭でもいったように、今回ご紹介したコーナーのほかに、こんなモノも募集しております！」

「効くぜ呪文君」…オリジナルの呪文を考えてもらう。唱える呪文のことばと、その効果をセットで書いて来てほしい。例、「アスシメキリ」…相手は逃亡するか、混乱する。まれに効かないヤツも。

「隣の兄貴」…身の周りにいる、ちょっとかわった人、怪しい人を紹介してほしい。

「高崎山のボス」…ゲームに限らず、今あなたがはまっていることを書いてきて！ どれだけはまっているかを克明に。

「マンガでポン」…4コマでもひとコマでも、ストーリーものでも結構です。腕に自信のある人は、どしどし送ってくれい！

「何でも日本一選手権」…自分はこれをやらせれば日本一！ これは誰にも負けない、ということを教えて。

このコーナー投稿ちょっと少なし。急いで投稿するのだ！

「今日からキミもサイキッカー」…もし各種超能力が使えたら、ボクならこんなことをする、というのをおもしろおかしく。

そして「フリートーク」のコーナーでは、普通のおたより…身の周りのちょっとした出来事なども募集している。普段のちょっとした出来事で、面白かったことなども聞かせてほしい。

マ「また、新企画があれば、そのアイデアも送ってきてくれ。採用者には10ポイント献上するぞ」

影「投稿量が著しく減ってきたコーナーはそのうち消滅して、そして新コーナーへと変わっていく…。自然淘汰というやつですか」

マ「それはそうと、ポン助はどこへいったんだ！ え！ アイツも自然淘汰してしまうぞ！」

ポ「いやあ、ただいまただいま」

マ「イッタイ、ドコヘイットッタンジャー！」（以下、必ずつづく）

投稿のオキテ

マ「似たような質問がたまってきたので、ここでまとめてお答えしておこう。まず、1枚のハガキには1つのネタだけ書いて欲しい。これは、読者から送られたハガキを、そのまま掲載していることと、ハガキ単位でネタを管理しているためだ。封書で複数の投稿をする際も、ハガキ1枚に1つのネタで頼む」

影「ちゃんとハガキ1枚1枚に、住所、氏名、ペンネーム（あるなら）、電話番号を書いてくださいね」

現在の順位

1位	開花宣言	10P
2位	みん	8P
3位	きさらぎ浅葱	7P
4位	蒼月ひかる	6P
4位	大野謙一	6P
4位	恋の試練	6P
7位	田阪雅充	5P
7位	みゆきのお母さん	5P
7位	AKIROTO	5P

開花宣言くんが2桁一番乗りで、頭一歩抜け出しました。しかし、まだランキングも始まったばかり。これからどうなるかわかりません。ポイントの低さで敬遠されたか、欄外への投稿が少ないです。穴場かも。

ポ「増ページを望んでる人も結構いるんですよね」

マ「ありがたいことだな。でも、今の投稿数ではちょっと厳しいかな？」

影「人数的にも厳しいっす…」

マ「みなさんの声次第ではページ数も増えるかもしれないし、カラーページもできるかもしれない。投稿待ってるぜ」

ポ「また、こんな企画をやってほしい、という要望も受け付け中ですのでよろしく」

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

編集部日記

編集部ではどんなゲームが流行っていますか？ という質問がちらほらあったので、その辺にいた人に聞きました。『ときメモ』、『タクティクスオウガ』、『スターグラディエイター』、『スパルタンX』、『ドラえもん（ゲームギア版）』など、傾向も何もない結果が出ました。あ、S氏がいたので彼にも聞いてみますか。S「『エンジェルハイロウ』」影「何それ??」S「パソコンのエロゲー」影「君に聞いたボクがバカだったっす…」

超 ULTRA TECHNIQUE

UL-TECH UL-TECH UL-TECH UL-TECH UL-

超ウルトラテクニック

バラエティに富んだウルテクがてんこ盛りだ!

3つの隠しコマンドが見つかった『ラングリッサーIII』を筆頭に、今回のウルテクはどれもこれも楽しく、役立つものばかりだ

優 超絶コマンド3連発!

ラングリッサーIII　SS

このゲームをより深く、より楽しくプレイするためのウルテクが3つ発見されたので紹介するぞ。

サウンドテスト

タイトル画面で、Z、A、Y、左、X、右、Cの順に押す。すると、サウンドテストの画面に切り替わり、ゲーム中で使われているBGMや効果音を聞くことができるようになるのだ。なお、サウンドテストモードから抜けるときは、Bを押せば通常のタイトル画面に戻ることができるぞ。

タイトル画面で、Z、A、Y、左、X、右、Cの順に押す



⬆サウンドテストの項目が出現する。BGMや効果音を楽しもう

超ショップ

出撃画面でショップへ行き、購入と売却を選択する画面になったらY、A、下、X、Bの順に押そう。すると、強力な武器やアイテムを購入できるようになるのだ。



⬆この画面でコマンドを入力する。ショップはどのシナリオのものでもかまわない

Y、A、下、X、Bの順に押す

⬇超ショップの商品は、どれも便利で強力なものばかりだ。買っておけば有利に進められるぞ



シナリオセレクト

ゲーム中に設定メニューを表示させて「LOAD」を選び、カーソルをシナリオデータに合わせて右、X、左、Y、Aと押す。すると、これまでにプレイした面を自由に選んで遊べるようになるぞ。ただし、このウルテクを使うとシナリオの分岐や展開が、通常と異なる場合もある。

⬇シナリオ途中のデータはダメ。クリアデータを選ぶ



右、X、左、Y、Aの順に押す



⬆一度プレイした面を、どれでも自由に選ぶことができるのだ

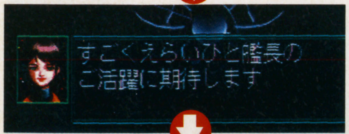
優 レベル99の艦長就任

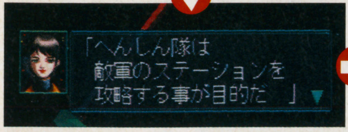
オウバードフォース　PS

レベル99の強力な部隊でプレイできるウルテクだ。ゲーム開始時の艦長・名前入力画面で、「すごくえらいひと」と入力しよう。すると、作戦画面以降で名前が「へんしん」に変化する。この艦長のステータスをマップ画面や出撃画面で確認してみると、レベルが最大の99になっている。また、パイロットの場合はMISSION02以降のドック画面でRENAMEを選択し、名前を「すごくえらいひと」に変更する。そして、MISSIONをクリアしよう。すると、そのパイロットも名前が「へんしん」になり、レベルが99になる。



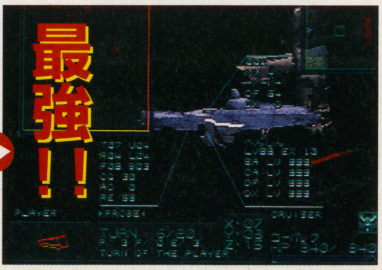
➡このウルテクを使うときは、名前をひらがなで入力しなければならない





⬆館長の設定をしているときと、ゲーム本編での名前の違いが確認できる

⬇艦長の場合、名前の効果はすぐに現れる。熟練度はともかく戦闘レベルなどはすべて最大だ





⬆艦長のみならずパイロットも最大レベル。これで負けるようでは恥ずかしいぞ

秀

大海原の愉快な仲間たち

ウェーブレース64

N64

いろいろなイルカたちの姿が見られるうえに、シャチやペンギンなど海の動物たちが登場するウルテクを一気に紹介しよう。

イルカの親子

ウォーミングアップのドルフィンパークに入ったら、イルカのあとをミスせずに追いかけよう。イルカがゲート前の桟橋でジャンプすれば、ミスしないで1周できた証拠だ。このままノーミスで3周すると、子供のイルカが登場して親イルカといっしょに泳ぎ始める。さらに、5周めで2匹、7周めで3匹に子供のイルカが増えるぞ。なお、このイルカ親子はリセットをするか電源を切らないかぎり、いつまでもドルフィンパークに登場するぞ。

ノーミスで3周



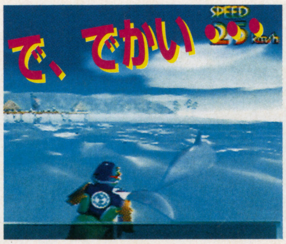
ゆっくりで構わないから、途中で障害物にぶつからないようにしてイルカを追いかける



いつのまにか、ちっちゃい子供のイルカが登場する。最大で3匹まで増やせるぞ

巨大イルカ

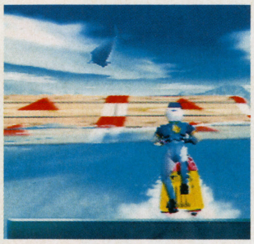
途中でリセットをせず、電源も切らずにウォーミングアップのドルフィンパークを20回以上プレイしよう。すると、通常のイルカよりも大きいビッグサイズのイルカが登場するのだ。このウルテクを使えば、コースの途中でイルカを見失わずについていける。



近くに寄ってみるとサイズの大きさがよくわかる。こうなると、イルカというよりクジラだ

イルカの曲芸

途中でリセットをせず、電源も切らずに何回もウォーミングアップのドルフィンパークで、イルカを追いかけよう。すると、ジャンプ台のところでイルカがアクロバットを見せてくれるのだ。1回め、2回めにドルフィンパークに入ったときは普通のジャンプだが、3回めに入ったときはループジャンプ、6回めからはツイストのジャンプを見せてくれるぞ。



イルカ君の見事なツイストジャンプ。負けずにこちらもジャンプ台で技を出してみよう

シャチの親子

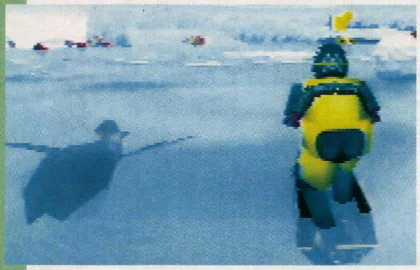
チャンピオンシップのサザンアイランドまでに、35ポイント以上（ノーマルでは全ラウンド1位）獲得しよう。すると、サザンアイランドのコースにシャチの親子が登場する。さらに、45ポイント以上（エキスパートでは1ラウンドを除いて全部1位）獲得すれば、子シャチが2匹になるぞ。



サザンアイランドのコース上にシャチが登場するのだ。プレイヤーのそばを猛スピードで横切って行く

巨大なペンギン

まず、チャンピオンシップのエキスパートで、全ラウンド1位のままクールウェーブまで進む。次に、クールウェーブのコースで、広い氷の床を過ぎた付近に来たら左のほうに寄ってみよう。すると、巨大なペンギンが泳いでいるのを見ることができるぞ。



巨大なペンギンが、ものすごいスピードで泳いでいる。ちょっと見ただけでは気付かない

良

エクストラテーブル登場

Pinball Fantasies DELUXE

PS

通常、最初から選択できる4つの台すべてでハイスコアを出さなければ、エクストラテーブルでプレイできない。しかし、このウルテクを使えば、何の苦労もなくエクストラテーブルでプレイできる。タイトル画面で上、右、下、左、スタートの順に押そう。入力に成功すると「レッツスタート」と声がする。そのあと、メニュー画面でゲームスタートを選び、台の選択画面で下を押そう。すると、エクストラテーブルの4台をプレイすることが可能になっている。

（千葉県／堀田宗一郎）



この画面でコマンドを入力する。メニュー画面に入ると戻ってこれないぞ

上、右、下、左、スタートの順に入力



追加の4台しか表示されていないが、上を押すと従来の台を選ぶことも可能

TARANTULA



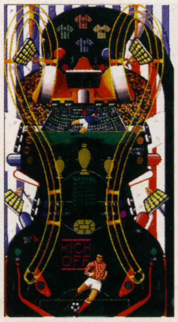
いかにして最上段までボールを持っていくかがカギになる。そのあとは、複数のボールでプレイできる

JAILBREAK



最上段で、円を描くようなランプレーンが特徴的な台。囚人をどんどん裁いてボーナスを獲得しよう

KICK OFF



左右対称なデザインが大胆だ。台の中央部はスカスカなので、ボールが高速で駆けめぐるぞ

JACK POT



上下がほぼ2分割されている。画面スクロールの影響が少ないため、どの台よりも遊びやすい

ゲーニッツと神楽ちづるの必殺技一覧表

	必殺技	コマンド
ゲーニッツ	ЁНОКАЗЭ（よのかぜ）	←↙↓↘→+A、B、C、D
ゲーニッツ	ВАНГЁ ТОКОБУСЭ（わんひょう とこぶせ）	↓↙←+A
ゲーニッツ	ВАНГЁ МАМЭЧУ（わんひょう まめつ）	↓↙←+C
ゲーニッツ	ГЁГА（ひょうが）	↓↙←+B、D
ゲーニッツ	☆真八稚女・МИЭУЧ（みずち）	↓↙←↙↓↘→+A、C
ゲーニッツ	☆真八稚女・ЖИССОКОКУ（じっそうこく）	パワーMAXのときに、↓↙←↙↓↘→+A、C
ゲーニッツ	☆ЯМИДОКОКУ（やみどうこく）	投げ間合いで（→↘↓↙←）×2+C
神楽ちづる	百活　天神の理	→↓↘+A、C
神楽ちづる	弐百拾弐活　天速の祝詞	→↙↓↘←+A、B、C、D
神楽ちづる	弐百拾弐活　天速の祝詞・天瑞	祝詞中に↓↙←+A、B、C、D
神楽ちづる	百八活　玉響のしづ音	←↙↓↘→+A、C
神楽ちづる	☆裏面八拾五活　零技の礎	↓↙←↙↓↘→+A、C
神楽ちづる	☆裏面壱活　三籟の布陣	（↓↙←）×2+B、D

×2はカッコ内のコマンドを2回入力することを、+は同時押しを示す。
☆の記号は超必殺技を示す。

ボスキャラ使用コマンド

THE KING OF FIGHTERS '96　NEO·GEO CD

ラスボスのゲーニッツと、中ボスの神楽ちづるでプレイできるぞ。サバイバーモード以外のモードでゲームを始めて、キャラ選択画面でスタートを押しながら上とB、右とC、左とA、下とDの順に入力しよう。すると、ゲーニッツと神楽ちづるが加わった、新しいキャラ選択画面が現れるぞ。なお、ゲーニッツとちづるの必殺技は左の表のとおり。また、このウルテクはCD版でのみ可能だ。



この画面で入力。成功すると画面が切り替わり、餓狼チームの下にボスが出現する

キャラ選択画面で、スタートを押しながら上とB、右とC、左とA、下とDの順に押す



京、庵、ちづるの3人でチームを組むと、専用のデモを見られるぞ

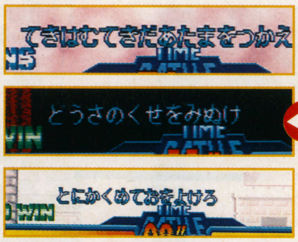
いつもと違うURAモード

闘神伝URA　SS

「PRESS START BUTTON」と表示されたタイトル画面でA、B、C、C、C、X、Y、Z、Z、Zの順に押し、声がすれば入力成功。この状態でRとYを押しながら「1P GAME」を選択すると、「URA MODE」で遊べるようになるのだ。ここでは、画面左上に表示されるヒントをもとにして敵と闘う。クリア条件はステージごとに違うので、頭を使わないと勝ち抜けないぞ。なお、このウルテクのあとに違うモードをプレイして誤動作が起きたら、「1P GAME」をプレイすれば正常な状態に戻る。

（静岡県／安田洋文）

タイトル画面でA、B、C、C、C、X、Y、Z、Z、Zと入力して、RとYを押しながら「1P GAME」を選択する



これがヒント。「URA MODE」では格闘の腕前と柔軟な頭脳が要求されるぞ



はるか上空に浮かぶ敵キャラ。ジャンプ攻撃を使うか、それとも必殺技か



試合時間がたったの3秒！　この面では最初の一撃で勝負が決まる

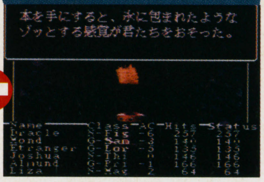
「ししゃのしょ」で経験値稼ぎ

ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～　SFC

ボスキャラの「まじゅら」を何度も倒して、経験値をごっそり稼ぐウル技を教えよう。

まず、死霊の塔の地下3階にあるスイッチ16個を全部オンにして、部屋の中にある「ししゃのしょ」を入手する。このあと、部屋を出てしばらく歩くと「まじゅら」が出現して戦闘になるので、これを倒す。そして、階段を上ってから同じ階段を下りて部屋に戻り、「まじゅら」の出現した場所へ行こう。すると、再び「まじゅら」が出現して襲いかかってくるのだ。この「まじゅら」は1度倒せば3000の経験値を得ることができるので、この手順を繰り返せば大量の経験値を稼げるぞ。

本を入手する



死霊の塔の地下3階にあるスイッチをすべてオンにしてから、「ししゃのしょ」を入手する



本を持ち去ろうとすると、「まじゅら」が襲いかかってくる



「まじゅら」を倒したら、階段を往復して倒した場所へ戻る

何度も出現！



またもや「まじゅら」が出現して襲いかかってくる。何度も倒せば大量の経験値を得られる

秀 簡単コマンド&特殊なプレイヤー名

サラブレッドブリーダーIII SFC

知って便利な簡単コマンドと、ゲームをいっそう楽しめる特殊なプレイヤー名のウルテクを2つ紹介しよう。

簡単コマンド

きゅう舎の画面で、左の表に示したようにコマンドを入力しよう。すると、入力したコマンドによって、それぞれの画面に切り替わるのだ。これで、いちいちコマンドアイコンを選ばずにすむぞ。

特殊なプレイヤー名

ゲームを最初から始めて、プレイヤー名を入力する画面で左の表に示したとおりに入力しよう。すると、入力したプレイヤー名に応じてそれぞれの効果を得ることができる。ただし、これらの特殊なプレイヤー名を入力すると、パスワードが取れずマーケットに参加することもできない。

セレクトと左



例えば、きゅう舎の画面で上に示したコマンドを入力してみよう。すると…

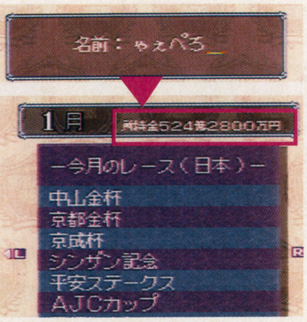
一発切り替え



このように、繁殖牝馬の画面に早替わり。コマンドアイコンを探す手間が省けるぞ

簡単コマンド一覧表

コマンド	効果
セレクトを押しながら左	繁殖牝馬牧場の画面に切り替わる
セレクトを押しながら右	競走馬牧場の画面に切り替わる
セレクトを押しながら上	スタッドの画面に切り替わる
セレクトを押しながら下	2歳馬トレセンの画面に切り替わる



プレイヤー名を「ゃぇぺろ」と入力すると、所持金が大幅にアップする

特殊なプレイヤー名一覧表

プレイヤー名	効果
ゃぇぺろ	所持金が524億円2800万円の状態で始まる
っあわほ	助手の「ロボかつ」と「あきこ」を最初から選べる
ぃふぇこ	預託厩舎に預けた馬を出走登録できる
ん〜んん	生まれたすべての産駒が高い能力を持つ
～～でが	すべての施設が投資済みの状態になる
うょ～っ	上に示したすべての効果を得られる

良 オマケのコーナーを発見

サラブレッドブリーダーIII SFC

楽しい「オマケのコーナー」のウルテクが発見されたぞ。

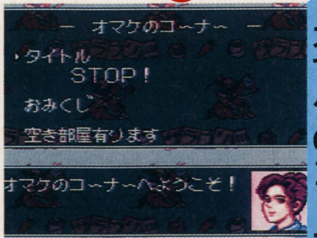
タイトル画面で、カーソルを「PARTY」に合わせてLとRを押しながらスタートを押そう。すると、なぜか「オマケのコーナー」という画面に切り替わる。ここでは、ゲーム中のBGMを聴けるほか、おみくじやミニゲームなどを楽しむことができる。ゲーム中のBGMは、「タイトル」の項目にカーソルを合わせて十字ボタンの左右で曲を選びAで演奏、Bを押せば曲がストップする。なお、ミニゲームは、本編のゲームで3種類のエンディングを迎えていないとプレイすることができない。

「PARTY」にカーソルを合わせ、LとRを押しながらスタートを押す

タイトル画面でコマンド入力しよう

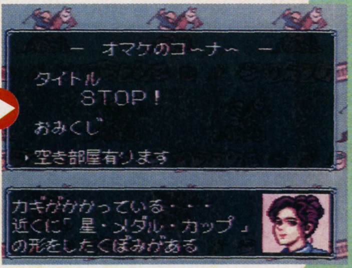


オマケのコーナー



プレイヤー名を入力する画面に切り替わるはずが、なぜか「オマケのコーナー」に切り替わるのだ

ミニゲームでは、左右どちらかの扉を開けて物語を進めていく

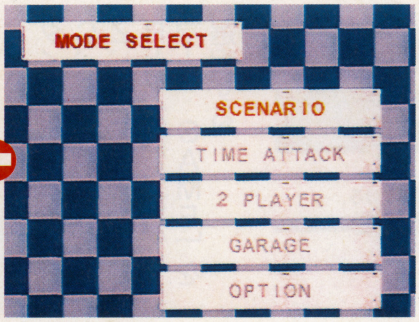


良 ミラーコースを走行できる

CI1 CIRCUIT PS

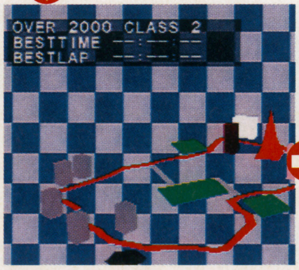
まず、ゲームを始めたら、モードセレクト画面で「SCENARIO」モードを選択する。次に各コース、4～6台いるライバル車のどれでもいいから1台以上に勝利する。そして、モードセレクト画面で「TIME ATTACK」モードを選択しよう。すると、通常のコース名のうしろに、「2」と付いた新しいコースが各クラスごとに追加されているのだ。このコースは、通常のコースを鏡に映したように左右が反転しているぞ。なお、走行中に画面の右上に表示されているコースマップは、通常のコースのものと変わらないためあまり役に立たない。

（東京都／井岡陽一）



タイムアタックモードに追加されるが、条件はシナリオモードで満たす

どのクラスでもいいから1回以上勝利する



「2」って何だ？ 一見して何の違いもないように見えるが…

標識も鏡映しだ



ミラーコース出現!! 見慣れたはずのコースだが、すごい違和感だ

良 龍魔王が使える

SD 飛龍の拳外伝2 GB

隠しキャラの龍魔王を、自キャラとして使えるようになるウルテクを紹介するぞ。

まず、タイトル画面で十字ボタンの下とⒶとⒷを押しながら、スタートを押す。次に、モード選択画面でストーリーか対戦を選んでゲームを始めよう。すると、キャラ選択画面の一番上に、ストーリーモードのボスである龍魔王が登場して、自キャラとして選択することができるのだ。このキャラは、登場する全キャラの中で最強の必殺技を持っているので、対戦で使用すれば無類の強さを発揮するぞ。なお、龍魔王の秘奥義を含めた必殺技の出し方については、ゲームのマニュアルを参照のこと。

十字ボタンの下とⒶとⒷを押しながらスタートを押す

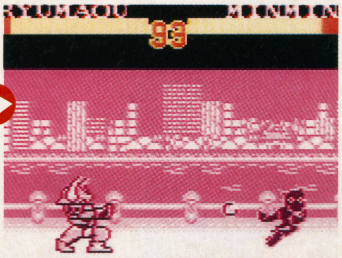
⬇タイトル画面で右に示したコマンドを入力しよう





⬆ストーリーとタイセンのキャラ選択画面に龍魔王が登場。自キャラとして使用可能

⬇龍魔王の強力な必殺技ソウルブレイク。一発ぶつければ、大ダメージを与えられる



良 サウンドモード

モンスタニア SFC

ゲーム中に使用された曲と効果音を、すべて聴くことができるウルテクがあったぞ。

まず、タイトル画面でLを押しながらスタートを押す。このとき、Lは画面が切り替わるまでずっと押し続けよう。すると、サウンドテストモードの画面に切り替わるのだ。ここでは、十字ボタンの上下で番号を選び、Aを押すことでゲーム中の曲が演奏され、Bを押すと演奏がストップする。また、Xを押した場合は、ゲーム中の効果音が鳴り、Yを押すと効果音がストップする。なお、この画面でスタートを押すと名前入力画面に切り替わるぞ。

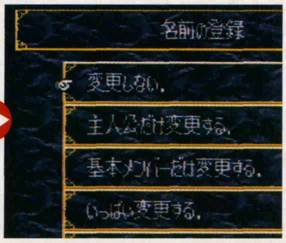
Lを押しながらスタートを押す



⬅タイトル画面で右のコマンドを入力。このあと、Lは押したままにする



⬅サウンドテストモードの画面になり、ゲーム中の曲や効果音が聴ける



⬇サウンドテストモードの画面でスタートを押すと、名前入力画面に切り替わるのだ

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金と図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
優	金壱万円也
秀	金五千円也
良	金三千円也
可	千円分の図書券

あて先はこちら……

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535

可 ビットを出したまま歩く

THE KING OF FIGHTERS'96 NEOGEO / NEOGEO CD

まず、体力ゲージが点滅した状態で、シャイニングクリスタルビット（以下SCB）を出す。そして、SCBの出ているあいだに攻撃を受ける。このとき、ビットは消えていくが、完全に消えるまえに再度SCBのコマンドを入力しよう。すると、アテナがビットをまとったまま行動できるようになる。ただし、この状態はクリスタルシュートを出したり、SCBの持続時間が切れると解除される。



⬅もう一度コマンドを入力すると持続時間を延長できるぞ


のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
2
ぷよ通
© COMPILE 1996
◆4人打ちができる!!
通信ケーブルでコンピュータ2+プレイヤー2で実現!
◆外でも練習できる!!
はじめての人も安心!　初心者モード付き!
◆1台で2人プレイができる!!
スーパーゲームボーイで対戦可能!
◆とことんぷよぷよができる!!
小さくても
大連鎖!
'96年12月13日発売予定・希望小売価格3,900円(税別)


Nintendo
GAME BOY
ぷよぷよ通が
ゲームボーイ
に移植！
ぽけっと
ぷよ

Reader's Review & Research

読者ゲーム評＆リサーチ

本格的に始動してから2回目の今回。中身の濃いソフト評価を待ってるぞ

質の高いアニメーションが評価の中心に

ゲームそのものは好評。総計40分を超えるアニメーションに賛否両論が激突!!

セガサターン
ルナ シルバースターストーリー

- 角川書店／ゲームアーツ
- 10月25日発売
- 6800円
- RPG

不評 30%　好評 70%

メガCDで好評を博したRPGのリメイク。新たにストーリーが練り直されている。

こんなトコが良かった

単なる焼き直しではないのが○

新キャラや新システム、そして練り直されたストーリーと美しくなったアニメーション。メガCD版の単なる焼き直しに終わっていないところに、このソフトの良さがあると思います。街中やダンジョン内などの移動も実にスムーズで、操作にも何らストレスを感じませんし、AIを使用した戦闘（もちろん自分で命令もできるのですが）も実に手軽で、気持ち良くプレイしています。

主人公キャラに名前をつけられないのはRPGとしては残念な点なのですが、ドラマチックに盛り上がるストーリーのお陰で、素直に楽しむことができます。

それに隠しアイテムであるブロマイドが健在なのもウレシイところ。しかも画面分割してまでパワーアップしているとは…。

（東京都／ルーナ最高／24歳）

ゲームとアニメの2つの満足感

何といってもこのゲームはオープニングを含めてアニメーションが素晴らしかった。ゲーム中のイベントシーンで流れるアニメーションを見ていると、ゲームとアニメの両方を楽しんでいるようだった。それにゲーム自体がさっぱりとしたシステムなので、落ち着いてアニメーションに感動できた。

（鳥取県／森本直樹／？歳）

サクサク進む物語が気持ち良い

とにかく奇麗！　サクサク進むストーリー、これはとても気持ちが良いです。キャラクタも1人1人個性があり、プレイしていてとても楽しい気持ちになれます。さらに、アニメも盛りだくさん！　これは名作と呼ぶにふさわしいでしょう。

（神奈川県／藤井健朗／17歳）

「見る楽しみ」満載の正統派RPG

メガCD版のことは知りませんが、雑誌の記事で見て、面白そうだったので購入。RPGが好きな私としては、サターンでこのソフトのようなオーソドックスな感じのものがプレイできるのはとても嬉しいです。

アニメーションも奇麗だし、物語もすごくいい感じで盛り上がって、とても楽しいです。キャラが小さいのは少し嫌だけど、戦闘中の動きなんか敵も味方もカワイクて、それほど不満はありません。

基本的に良くできたRPGですし、イベントも充実しているので「見る楽しみ」もたくさん。お勧めの1本です。

（東京都／伊藤順子／18歳）

敵の姿が見えているのがすごくいい

ダンジョン内で敵キャラが表示されているのがいい。某社のRPGでやっていたのと同じなのだけれど、やっぱり見えない敵と急に遭遇するよりは、こうして見えている方が、逃げたり捕まえたりする感覚があって面白い。キー入力に対する反応も素直で移動も実に滑らか。この辺には文句のつけようがないでしょう。次世代機では数少ないオーソドックスな感じのRPGとしてすべての人にお勧めします。

（埼玉県／パラッパー／16歳）

ここがちょっと…

アニメデモは時間を取りすぎる

確かに絵は奇麗だがキャラが少し小さすぎないだろうか？　随所に挿入されるアニメーションとのギャップを感じてしまう。CD-ROMという大容量のほとんどをアニメと音声で浪費してしまった感じさえする。アニメーションの質は高いし、これによって物語への感情移入が増しているのかもしれないが、読み込みの時間を含めて、ゲームをプレイするうえで無駄な時間を取られてしまうことも事実。アニメを挿入することでゲームのテンポを途切れさせるのなら、フィールド上のキャラに表情をつけるなりしてごく自然に楽しめるようにして欲しかった。

（東京都／ク○ゲー魔王／19歳）

自分の名前で遊びたかった

うーん。これが正統派RPGといえるのだろうか？　キャラに自分の名前をつけることはできないし、大量のアニメーションを見なくてはいけないし。まあ、移動はスムーズだし気持ち良くプレイできるのは確かだけれども、あまりにもアニメに頼りすぎているような気がする。アニメファンでないと心の底から楽しむことはできないのではないか？

（神奈川県／蛍の光／19歳）

ロードの多さが気にかかる

なかなか良くできた作品なのだけれど、ロード時間が気にかかる。戦闘に入るたびに読み込まれるし、マップが変わる時にも読み込まれる。時間はそれほどかからないのだけれど、やっぱりゲームのテンポを考えると不満が残る。CD-ROMだけに仕方ないのかもしれないが、この点は考えて欲しい。

（東京都／江戸っ子／16歳）

アニメをすべて見るのは面倒臭い

アニメの質は確かに高い。でも、アニメを見なければならないというのは、時間を喰ってしまうので面倒くさいのだ。アニメを見なくてもその間の展開が分かるようにして欲しかった。たとえば、声優の声だけでなく、テキストも表示して音声をボタンで送って、テキストを素早く読み終わればアニメもそのまま終わるとか…。何とかしてください。

（埼玉県／イカホ？／22歳）

ポリゴン描画による3Dフィールドの評判がいい

3Dゆえの画面の見づらさを克服したシステムも評価高し。不評はストーリーの演出不足に集中

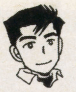
プレイステーション
ヴァンダルハーツ
〜失われた古代文明〜

- ●コナミ
- ●10月25日発売
- ●5800円
- ●RPG



ファンタジー世界が舞台のシミュレーションRPG。戦闘はポリゴン描画のフィールドで行う。

こんなトコが良かった



第一印象を裏切らない出来に感動

ゲーム雑誌などで画面を見たときから、「これだ!」と思って発売をずっと待っていた1本。発売日に買って、期待通りの内容だったのでとても嬉しかったです。

このゲームの良いところは、なんと言っても戦闘シーンの背景がポリゴンで描かれているところ。『タクティクス〜』では、キャラクタが建物などの地形の裏側に入ってしまうとキャラクタの位置がわかりにくくなってしまったのだけれど、このゲームは背景を回転させたり視点を動かせる。だから、戦いの状況に従ってその都度見やすい視点に切り替えることができるので、とても遊びやすいです。

難易度もそれほど高くないので、普通のRPGしかやったことが無い人でもお薦めできます。

（東京都／剣聖前田／18歳）



コナミっぽくないグラフィックがいい感じ

3Dフィールドの戦闘シーンもいいけれど、僕は何よりも『ヴァンダルハーツ〜』のグラフィックが気に入った。

何と言うか、コナミが今まで発売してきたゲームにはあまり無い、渋めの雰囲気がとってもいい感じ。戦闘フィールド上のキャラクタも、イメージイラストを変にディフォルメしていないから、全体の世界観がキチンと保たれていて好感が持てる。

また、肝心のストーリーも奥が深そうで、早く先を見たいと思える良い出来だ。まだ最後まで遊んでいないけれど、満足のいく内容になっていると思う。

（埼玉県／沢田尚安／14歳）



フィールドの仕掛けが多くプレイして飽きがこない

『ヴァンダル〜』を遊んで感心したのは、フィールド上の仕掛けがいろいろと用意されているところ。

とくに、フィールドの高低差を利用したものが良くできていて、あちこちに置かれた木箱を押して、そのままでは取れない宝箱を取ったり、殺せない相手をやり過ごすなど、いろいろなことができる。

また、水路の水をせき止めて進入路を確保したり、岩を落として敵を倒すなど、地形を利用して攻撃できるので、敵を普通に倒すのではなく、いかに「美しく」倒すかを考えられるところもおもしろい。

もちろん普通に戦っても先には進めるので、プレイヤーをあまり選ばないいいゲームになっていると思う。

（新潟県／新條耕太郎／20歳）



画面が見やすくてストレスを感じない

ジャンルを問わず、この手の3Dゲームは、背景が複雑になればなるほど地形の判別（とくに高低差）を見極めるのが難しくなってきて、遊んでいるうちに疲れてしまうことが多かった。けれども、『ヴァンダル〜』は画面をL・Rボタンで回転させたり、視点を上下に動かして、地形を確認したり、影に隠れているキャラクタを簡単に見つけ出すことができるのでとても良い。また、文字も大きくて読みやすいし、カーソルの位置によってウインドウの位置も変わるので、プレイ中イライラすることが少ないのがとても嬉しかった。

（滋賀県／筒井成男／17歳）

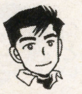


自由度のある成長システムが○

キャラクタのレベルをある程度上げるとできる、転職のシステムがおもしろい。転職後の姿は、キャラクタのタイプによって変わってくるのだけれど、主人公以外は転職先を2種類から選べるところがいい。

転職のさせかたによって戦術も変わるはずだから、一度クリアしてもまた遊べると思う。

（神奈川県／グデーリアン／14歳）



難易度が手ごろで普通の人にもお薦め

このゲームを遊んで思ったのは、この手のゲームにしては難易度が低いなーということ。

途中で経験値を稼ぐような場所が、ほとんど見当たらないというところもあるせいなのだろうけれど、慣れている人なら「易しすぎる」というほどだと思う。無茶なことをしなければ負けることはほとんど無いし、キャラクタはHPが0になっても死なないので、普通のRPGしかやらない人でも結構遊べると思う。

（栃木県／ゲーニッツ／16歳）



敵を倒したときの演出がイカス

誰が何と言おうと、『ヴァンダル』の魅力は敵を倒したときのグラフィックにある。とくに、「ブシャー」という音といっしょに吹き上がる血飛沫がなんともいい感じだ。あまりこんなことを書くと、頭がおかしいんじゃないかと思われるかもしれないけれど、演出はどうであれ、「敵を倒すことに快感が得られる」というのは結構いいことなのでは?

（千葉県／切り裂きハンス／15歳）

ここがちょっと…



会話シーンなどの演出面が弱い

遊んでいて楽しいと思うんだけど、ひとつだけ演出が淡白なところが気になった。

例えば、キャラクタが会話しているところではウインドウにずらずら文章が表示されるだけで、表示されているキャラクタの表情は変化しないし、戦闘シーンもキャラクタたちは黙々と歩いて武器を振り回すだけ。会話の内容は、主人公の生い立ちとか結構アツい内容が語られているのに、それらがあまりに淡々と流れてしまっているせいか、印象にあまり残らないように思った。

（長崎県／上野信士／19歳）



ゲーム進行が一本道で遊びが少ない

あまりにゲームが一本道に過ぎないだろうか。『タクティクス〜』みたいにキャラの育成に時間を取られるのは困るけど、ストーリーにそってマップを攻略していくだけというのもRPGとしては少々さびしいと思う。まだ、ゲームが進んでいないせいなのかもしれないが、このままではちょっと遊び足りない。

（岡山県／蟇目寛治／15歳）



システムにあまり独自性を感じない

遊んでいて面白いとは思うけど、少々オリジナリティに欠けていると思う。システムは『タクティクス〜』だし、キャラの成長は『シャイニングフォース』（ちょっと古いか?）に近いものを感じた。たしかに完全なオリジナルなんてわがままなのは分かっているけど、「これだけはよそに真似できない要素なんだ!」と感じられる何かが欲しかった。

（埼玉県／正太郎／23歳）



キャラクタの向きがわかりにくい

背景を回転させると感じるのだけれど、キャラクタが今どの方向を向いているのかわかりにくい。このゲームではキャラクタの向きによって、攻撃の命中率が変わるなどいろいろな要素があるので、これは少々きついところがある。視点は90度ずつ回転しているのだから、それに合わせてキャラクタの絵を替えて欲しかった。

（石川県／転がる男／17歳）

斬新なシステムはおおむね好評

プレイステーション
AUBIRDFORCE
(オウバードフォース)

- ●バンダイ
- ●10月25日発売
- ●6800円
- ●シミュレーション

不評 33% / 好評 67%

縦横のほかに高さも設定された、3Dフィールド上で宇宙艦隊を指揮するウォーシミュレーション。

こんなトコが良かった

3次元空間の再現にこだわった意欲作

宇宙戦を題材にしたSLGは数あれど、3次元空間にユニットを置いて、これを実際に動かしているのはこのゲームが初めてではないだろうか。フィールドに対する従来のSLGの固定観念を打ち砕いたすごいゲームだと思う。最初は2つあるレーダーの見かたに戸惑うかもしれないが、これに慣れてしまえばモニターの中に広がる空間を体験できるはず。SLG好きならとにかくやってみるべき1本だ。

(広島県/藤堂進/18歳)

戦艦などの兵器のグラフィックが良い

とにかく兵器のグラフィックがカッコイイ。デザインは好みの問題だと思うけど、私は結構気に入っている。とくに機動兵器スクワイエルの形がいい味だしていると思う。

さらに特筆すべきはこれらの兵器の搭載武器を自由に変更できるというところ。武器によっては、装備する方向を変えることによって死角をカバーすることもできるので、装備画面ではかなり考えさせてくれる。また、装備を変えるとフィールド上や攻撃時のグラフィックがきちんと変わっているところもこだわりが感じられてとてもよい。私のような凝り性にはうってつけのゲームだ。

(徳島県/GF長官小沢/19歳)

作戦内容が多彩でプレイしていて燃える

『AUBIRDFORCE』はウォーSLGとしての完成度もかなり高いと思う。とくに、僕としては作戦内容の多彩さを強調したい。

作戦内容、要するに勝利条件の多彩さなんだけど、このゲームでは目標の撃破から味方の護衛、なかには「要塞を内部から破壊した後、一定ターン以内に脱出せよ」なんていうものまである。作戦にいたるシチュエーションもいろいろなので、プレイしていて楽しくなってくる。

(東京都/多聞丸/16歳)

ここがちょっと…

3Dの感覚がわかりにくい

「とにかくわかりにくい」と言うのがプレイした最初の感想。3次元の座標を2つのレーダーで表わしているのは悪いアイデアではないのだけれど、3つの座標のどれかが同列にいるユニットが出ると、それぞれの位置関係が把握できなくなってしまうことが多いのには困った。

これは、2つあるレーダーに映る物体を、そのまま杓子定規に表示してしまっているのが原因だと思う。たとえば、射撃や移動できる範囲を示している状態だったら、カーソルの現在位置によって表示範囲に濃淡をつけてみるとか、範囲をブロック状にして、実際の画面上に映してしまうとか、レーダーに目を凝らさなくても空間を把握するやり方はいろいろあったのではないだろうか。

(静岡県/石長茂市/15歳)

レーダーに頼らずプレイしたかった

3次元はいいんだけど、結局2次元のレーダーを頼りにマップ内の物を探さなくてはならないので、あまり3次元空間だという実感がわかないところが残念。やはりメインの画面は宇宙空間なわけで、これを見ながら実際にプレイしたかった。また、メイン画面も、座標がぴったりの時は真ん中にきちんと映っているユニットが、座標をほんの3、4回ずらすだけで見えなくなってしまうので、やはり感覚がつかみにくかった。

(青森県/長野勇一/21歳)

数字の表記が小さくて読みにくい

日本語のセリフに使われている文字は問題無いのだけど、兵器の性能表などに使われている、ゲーム中の数字がちょっと小さすぎると思う。あの文字は小さいうえに真四角なので、映像出力がS端子以上か、それともテレビのサイズが大きくないと8や9、6の区別がつきにくいように感じられた。文字の形はなかなかかっこいいと思うのだけど、目を凝らして見ないと読めないほど小さいのは困りものだ。

(鳥取県/秋山坂人/14歳)

セガサターン
マスター・オブ・モンスターズ
～ネオ・ジェネレーションズ～

- ●東芝EMI
- ●10月25日発売
- ●6800円
- ●シミュレーション

不評 30% / 好評 70%

パソコンから移植のウォーシミュレーション。プレイヤーはモンスターを召還して戦わせる。

こんなトコが良かった

ファンタジー世界に愛着がある人へ

システム的には同じシステムソフトの『大戦略』のシステムをいくらか踏襲しているものの、内容はまったく別のものになっています。ユニットを召還するときに、少々ロードするのがわずらわしく感じますが、あとはアニメ表示をすべてカットすれば、スピーディにゲームを進めることができるし、敵の思考スピードも早いのでプレイ環境はかなりいいと感じました。SLGは好きだけど『大戦略』で兵器同士の刹那的な戦いになじめなかった人や、ファンタジーものが好きな人にいいかも。

(神奈川県/伊奈修平/20歳)

BGMやグラフィックがカッコイイ

さすがにサターン版だけあって、ビジュアル系がかなりすごくなっていると思いました。まず、オープニングのデモCGがとても良い。ゲームとはあまり関係が無いような気がするけれど、中身の気合を感じさせる出来だと思います。あと、BGMがなんかとってもいい感じ。作曲している人については良く知らないんですが(すいません)、パッケージの裏に作曲者の名前が入っているだけあってかなりカッコイイです。最後に戦闘アニメは、ロードが短ければ毎回見ても良かったのだけど…。

(新潟県/早見岳育男/13歳)

ここがちょっと…

戦いが長引いてしまう戦闘バランスが×

プレイしていてどうも、だらだらとターン数を費やしてしまっているなあという印象を受けた。実際に数えていないからはっきりしたことは言えないのだけれど、戦闘のときに双方の攻撃が当たりにく過ぎるのではないだろうか。問題は単にプレイする人(私)がヌルイせいなのか、それともキャラクタを育成しやすいようにという開発者の願望なのか…?

『大戦略』もクリアに時間のかかるゲームだったけど、このゲームもマップの広さに比べてクリアに無駄な時間がかかりやすいように思えてしまった。

(宮城県/チェインギャング/19歳)

アニメをOFFにすると戦況がつかみづらい

このゲームは戦闘アニメの表示を「OFF」にできるが、こうすると戦闘中の画面といっしょに、戦いの結果までまったく表示されなくなってしまう。結果を確認するには、戦闘が終わったら双方のステータスを確認するしかないのでかなりうざったい。また、アニメを「OFF」にすると、敵のターン中は戦況がまったく判らなくなってしまうのも困りものだ。あと、できることならマスターが使う大魔法のグラフィックもカットできるようにして欲しかった。

(群馬県/面倒くさがりでスマン/14歳)

とびっきりの個性派キャラがユーザーの不満を粉砕!

キャラクタたちの人気も上々。ゲーム自体もまずまずの出来。欠点は、少ない技と地味なエンディング

プレイステーション

スターグラディエイター

- ●カプコン
- ●10月25日発売
- ●5800円
- ●格闘アクション



強烈なインパクトを持つキャラがド派手な技を駆使して戦うカプコン初の3D格闘ゲーム。

こんなトコが良かった

新鮮な格闘ゲームにフリークも満足

各ゲーム雑誌でしつこいほど、アクが強いだの、超強烈なキャラクタだのと騒いでいたので、格闘アクションフリークとしては非常に怪しく思っていました。そこで真偽のほどを確かめてやろうと購入してプレイしたのですが、不覚にもどっぷりとハマってしまいました。

まず、うたい文句どおりの個性派ぞろいのキャラクタに度肝を抜かれた。確かに雰囲気だけは似たような感じのキャラクタは、ほかのゲームにもいくらでもいるが、この『スタグラ』に登場するキャラクタたちの足もとにも及ばないと思う。それは新しいゲームを作りだそうという姿勢の違いなのだろう。格闘ゲームの老舗「カプコン」の底力を垣間見たような気がする。

またキャラクタの何人かは実在の人物をモデルにしているように思われておもしろい。特に「ジューン」は新体操のあの女の子に、「ゲレルト」は今はもう亡くなってしまったあのダンディーなボーカルにそっくりだ。ただその点については私の思い違いかもしれませんので気にしないでください。

さらにそのキャラクタたちに劣らぬほどのインパクトを持つ技の数々には、私が感じていた多少の不満点も消し飛びました。

久々に「新鮮さ」を感じ取ることができた格闘ゲームでした。

（東京都／フレディ篠原／23歳）

初のポリゴン作品とは思えぬ出来

一歩間違えればほかの3D格闘ゲームに埋もれてしまうところだが、複雑なシステムを一から洗い直しているところに好感が持てる。

例えば「プラズマコンボ」はボタン3つだけのシンプル操作で2択、3択攻撃を実現している。しかも「プラズマファイナル」というオマケ要素があるために、そこに行き着く過程の読み合いがまた楽しい。

さらに攻撃手段が色とりどりなため、毎回違った試合展開になる点も評価の対象だ。

そして見る者を飽きさせない見た目の派手さ。あの『ストリートファイターII』シリーズを築いたメーカーだけにシステムだけでなく、演出も実にしっかりしている。とても初のポリゴン作品とは思えないほどの出来だ。

トレーニングモードも『ストリートファイターZEROII』よりも良くできているように思われる。

ローディングもかなり短縮されている。そしてなんといっても剣の光がとても奇麗に表現されている。

（埼玉県／あづさに乗って／19歳）

ゲームはもちろんサウンドも大満足

ゲーム自体、素晴らしい出来だと思います。さすが「カプコン」やってくれました。

その素晴らしいゲームの中で僕が高く評価したいのは、この手の格闘ものではあまり目立たない「サウンド」についてです。

まずナレーションの声が最高に良い。とてもこのゲームに合ったもので、雰囲気が良く出ている。そしてオプションのステレオモードでステレオにして聞くと、これがまた非常に臨場感があって楽しめる。対戦中に流れる音楽も各ステージ毎に異なり、ゲームをさらに盛り上げてくれるようなものばかりで大満足。

（神奈川県／岩崎光男／29歳）

単なる色物キャラでは終わらない

何と言ってもオープニングのCGが最高に奇麗で言うことありません。あの「光る剣」をとても良く表現できていると思います。

またゲームモードをグループバトルモードにして、コンピュータ同士の戦いを観戦するのも技の使い方や間合いの取り方などの参考になるのでとても良いと思います。

「プラズマストライク」でトドめを刺したときには視点を切り替えて見せてくれるなど、対戦を熱くさせる要素もあって楽しませてくれます。

やはりこのゲームの凄いところは、単なる色物キャラを使ったおそまつなものではなく、どのキャラクタも素晴らしい魅力に溢れているところにあるのでしょう。

（鳥取県／ハヤト好き／26歳）

やり込まなければ良さもわからない

まず思ったよりも良く動く。そしてどのアクションもカッコイイのだ。さらにそれぞれの固有技が凄い。対戦で「ジューン」に使うと、とても恥ずかしくて赤面してしまうような技まである。しかしそれだけでユーザーをひきつけようとしているのでないことが良くわかる。それほど格闘ゲームとしての出来が良い。

マニュアルの最後にも書いてあったことだが、やり込めばやり込むほどこのゲームの良さがわかる。

（神奈川県／金子博／14歳）

ここがちょっと…

いくら何でも技が少なすぎる

それぞれの持つ技が少ないように感じる。いくら個性のあるキャラクタで固めても技が少ないために、対戦時の駆け引きがなくワンパターンな戦いになりがちだ。そもそも説明書に載ってる技が各キャラクタについて、7種類程度というのも少なすぎる。これではどう戦っていいかわからない。自分で技を見つけ出すのを楽しみにしている人もいるけど、普通の人向きではない。これではゲーム雑誌や攻略本を読むことを前提にしているとしか思えず、とても不親切だ。総合的には結構良いだけに惜しい!

（兵庫県／神戸の兄／31歳）

セリフの種類が少なく物足りない

良いゲームに仕上がってるとは思うんだけど、ちょっと不満を感じたのがセリフの種類が少ないこと。

勝ってもキャラクタがほとんど同じことしか言わないので、非常につまらない。もっと対戦が熱くなるようなことをビシッとしゃべって欲しかった。それに負けた方も何かセリフを言うなどの工夫が欲しかった。

（神奈川県／所康成／25歳）

エンディングには個性はなかった

私がまず言いたいのは、エンディングの悪さだ! やっと勝ってどんなエンディングを見られるのかと、楽しみにしていたのにあれはちょっとないんじゃない。あれは。

はっきり言ってほとんどスタッフの名前が流れていくだけで、ゲームをやり遂げたという感動や達成感が少しも感じられない。これだとエンディングを見る必要がないのでやる気がなくなる。ただ何かコマンドを入力したら凄いエンディングを見ることができるとでもいうのなら、もちろん話は別だが…。

次はコンピュータがあまり強くないという点だ。難易度をどのレベルにしても強すぎると感じることがなかった。あっけなくリングの外に落ちてしまったりするとこっちがしらけてしまう。人によって差はあるものの、これなら格闘ゲーム初心者でも勝ててしまう。まあそれで良いという人には良いかもしれないが私ぐらいのレベルだと物足りない。

（愛知県／ポチッとな／22歳）

『'95』とはひと味違う点に注目

NEO・GEO CD
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●SNK
●10月25日発売
●8800円
●格闘アクション

不評 10%　好評 90%

SNKの人気シリーズ第3弾。キャラも総勢29人が登場。チームエディットも健在だ。

こんなトコが良かった

制作スタッフの愛情を感じます

とにかく『K・O・F'95』に比べるとCPUが格段に弱い!! 私のようなへなちょこゲーマーの技を喰らってくれる!! 『K・O・F'95』なんか一生かかってもエンディングを見られないんじゃないかと思ったくらいガードが堅かったのに、「京サマ」とか「いおりン」とか強いキャラクタを使えば、ビギナーでもある程度までは勝ち進めます! (でも後半の「京サマ」とかボスチームのおじ様方はやっぱり強いけど…)

今までビギナー門前払いっていう感じのSNK様でしたが、あきらめていた皆さん、これは大丈夫!! チャレンジしましょう。

それに新システムもある程度使えるし(特に空中ふっとばしはかなりイケてる)、『K・O・F'95』に比べて超必殺技のコマンドも簡単になってるし(でも苦労して出るのも嬉しかったけど)。

キャラクタやグラフィックやサウンドは文句ナシ。設定がすごくしっかりしている所も良いです。各所に遊びが入っていて格闘以外の部分もすごく楽しいし、決めゼリフやポーズも益々グレードUPしていて隅々まで気を使っているのが良くわかる。スタッフの皆さんの「愛情」を感じます。

結論としてはもう花マルの素晴らしいソフトです! 絶対買いです! 損はしません!

(東京都/めざせバイスマスター!/26歳)

避けやガードの駆け引きが良い

『K・O・F'95』とは全く違うようなゲームになっている。最初にやるときには別のゲームと考えた方が良い。CPUも弱くなっているので、初心者でも楽勝だ!!

一部のキャラクタしか攻撃避けができないが、空中ガードができるようになったので一層おもしろくなったと思う。

(兵庫県/西ノ上昌博/?歳)

不満な点はあるがまずは納得の1本

登場する者が多いので自分にあったキャラクタを見つけやすい。

操作系で難しく感じる所があるので、その点を『'97』では改善して欲しい。ただコンピュータ側が思いのほか弱かったので、勝つことはさほど困難ではなかった。

またローディングがやや長めではないかと思われるが、ゲーム自体が非常に良い作りになっているため、それほど不快感はなかった。ほかは満足のいく出来だと思う。

「ゲーニッツ」と「神楽ちづる」の両名を使えるのも嬉しい。

いずれはこのゲームが3D格闘ゲームとして発売されることを、大いに希望する。

(兵庫県/川嶋淳/31歳)

ここがちょっと…

あえて悪い点を言うなら…

あえて悪い点を言うなら、技のコマンド入力のタイミングがシビアなのはちょっと辛いかな。できればプラクティスモードみたいなのがあると嬉しかった。でもある意味ではそこがこのゲームの魅力でもあるし…。

それからロードの時間はやっぱり長いかな…けど待ち時間のグラフィック(特に庵さま!!)が美しいので許します!

あと勝利デモは『K・O・F'95』の3人バストUPショットに戻して欲しいな。

(東京都/プリティガール/?歳)

快適な環境をそれが一番の願い

私は「ネオジオCDZ」を所持している。『'95』と比べるとローディングは確かに短くなっているが、それでもやっぱり長いね。

3人一組のチームバトルで選手交代のたびにローディングじゃ友達とプレイしているときは良しとしてもCPU戦じゃ滅入るよジッサイ。

『'94』のCD版のように6人まとめてローディングし、なおかつ速くする。「ムリ抜かすな素人が!」と思うかもしれないけど、やっぱりそれが一番の願いだ。

(埼玉県/加熱黒須/?歳)

ゲームボーイ
ピクロス2

●任天堂
●10月19日発売
●3000円
●パズル

不評 30%　好評 70%

「マリオのピクロス」に比べ、マス目も30×30にパワーアップ。初心者にも安心の作り。

こんなトコが良かった

迷わず買える最高のソフト

友達とどっちが早くクリアできるかを競ってプレイするのが、このゲームの一番おもしろい楽しみ方だと思う。

縦横に出る数字が少なくてマスを開けられないときに、ヒントを使うかどうしようかとても迷ってしまう。なぜならヒントを使うと時間が減ってしまうからだ。そういった戦略的なこともあるので、これはゲームボーイを持っている人なら迷わず買うべきだ! 最高だ!

(青森県/山田浩介/14歳)

難易度も高くやりごたえ十分

とりあえずこれは最高におもしろい! 『マリオのピクロス』よりもずいぶん良くなっていると思う。

まず難易度のレベルが上がっているので、やりごたえ十分! 気がつくと2、3時間経っていたなんてこともしばしば。それほど良いのだ。

またスーパーゲームボーイにつないでテレビでプレイするとおもしろさ倍増! 画面も大きく、色も奇麗に映るのでやりやすい。気分転換に色を替えたり自分で絵を描いたりといろいろ楽しめる。

(石川県/桜庭浩/13歳)

ここがちょっと…

それほど変更点も感じられなかった

マス目が最大で30×30になったのは良いが、結局15×15で解いていくのでちょっとだまされたような気がする。

それに絵も『マリオのピクロス』と比べて驚くほど奇麗になったわけでもないし、物足りなさを感じた。ゲームは基本的に数字をヒントにしてマス目を削っていくものしかないので、あまり長くやっていると飽きてしまう。「クイックピクロス」といっても結局同じことをやるだけだし、新鮮味が感じられない。ただオマケ的な要素は気に入った。シリーズものとして出していくのなら、ただマス目を増やしたり、絵を奇麗にするとかのほかにも力をいれて欲しかった気がする。

(大分県/あっ!マリオだ/?歳)

人気の割には飽きが早かった

暇つぶしになるかと思ってゲームボーイポケットと一緒にこの『ピクロス2』も買いました。ゲーム雑誌のランキングではかなり売れているようですが、意外に早く飽きてしまいました。

まずルールが単純なので悩むのは最初のときだけ、しばらくすると慣れてしまって後は作業的なものの繰り返しになってしまいました。

友人の話では前回のものよりグラフィックも良くなり、難易度も随分上がったそうですが私には物足りませんでした。

(東京都/新宿鮫/21歳)

プレイステーション
ボトム オブ ザ ナインス
～メジャーリーグヒーローズ～

●コナミ
●10月25日発売
●5800円
●スポーツ

不評 35% / 好評 65%

『実況パワフルプロ野球』のメジャーリーグ版といえるソフト。練習用のキャンプモードもある。

こんなトコが良かった

役に立つトレーニングモード

操作系は『実況パワフルプロ野球』シリーズに準じているので、プレイしやすい。英語の実況などの演出がゲームをより盛りあげてくれる。何より親切なのはキャンプモード。苦手な項目のトレーニングができるので、対戦プレイの実力差を、ある程度縮めることができる。

（栃木県／最上浩平／16歳）

ここがちょっと…

データの古さに失望感

選手名が実名であることは良いのだが、とにかくデータが古すぎる。引退したはずのマッティングリーが存在したり、グッデンがいないのはいただけない。それにチーム名が実在のものでなく、スタジアムも架空のもので、現実感に欠けている。肝心のプレイシステムも、『パワプロ』シリーズに慣れていないと、ジャストミートなど出来ず、勝手が違うので、大いにとまどった。

（宮城県／佐竹純／23歳）

セガサターン
ワールドシリーズベースボールⅡ

●セガ
●10月25日発売
●5800円
●スポーツ

不評 20% / 好評 80%

メジャーリーグが舞台の野球ゲーム。試合では天候や選手の体調にも気を使う必要がある。

こんなトコが良かった

メジャーリーグの雰囲気を再現

スタジアムが全球団すべて特徴も再現されているのがよい。そして、試合前の国歌と7回に流れるサウンドにも雰囲気がある。日本のプロ野球に興味がない私には、メジャーリーグのゲームというだけで買う価値がある。フィリーズのテトルトンとかいう選手のバットの構え方がちゃんとあるのには驚いた。しかし、メッセージがすべて英語というのは、普通の人にはつらいと思う。

（大阪府／石倉康治／31歳）

ここがちょっと…

実際に近すぎるのも困りもの

このゲーム、とっつきやすいのはいいのだが、不満点も多い。ペナントレースの試合数は13、26から、いきなり162試合に飛んでしまう。選手のケガやコールドゲームも、調子良く頑張ってるところでぶつかると納得できない。英語実況も辞書が必要かなと、考えてしまった。

（長野県／本郷恭一郎／15歳）

セガサターン
BATSUGUN

●バンプレスト
●10月25日発売
●5800円
●シューティング

不評 30% / 好評 70%

業務用で人気があった縦スクロールシューティング。サターン版のオリジナルモードも多彩。

こんなトコが良かった

アーケード版と変わらぬパターン

アーケードでハマっていたので、業務用の基板を探していたが手に入らず、なかばあきらめていたところでサターン版の登場。燃えに燃えたぜ！　本当、家に業務用モニターがあって良かった。アーケードモードでここまで詳細に再現してあるものは少ないのではないか？　敵の出現のタイミングもばっちりだし、アーケードでのパターンがそのまま使えるのには感動すら覚えた。隠しボーナスの再現もご立派。東亜プランの熱さに共感する者は買い。

（愛知県／長瀬淳平／24歳）

ここがちょっと…

敵の弾が見づらいぞ

パッケージイラストを見てからはキャラクタが中心のゲームかと思ったら、ゲームではほとんど存在感がなかった。それにしても、強くなればなるほど敵の弾が見づらくなって難しくなるのが嫌だな。

（徳島県／逃走兵／15歳）

プレイステーション
シェルショック

●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●5800円
●10月25日発売
●シューティング

不評 50% / 好評 50%

傭兵部隊のメンバーとなって、戦車を操縦して敵を倒す3D視点のシューティングゲーム。

こんなトコが良かった

設定にリアリティあり

傭兵部隊の一員となり、世界平和のために立ち上がる。しかし、戦場から資金となる木箱を回収したり、報酬によって戦車の武装や装甲を強化するという設定が、ある意味でのリアリティがあると感じた。主要兵器のキャノン砲とバルカン砲の攻撃能力も高く、多彩な攻撃のチョイスができるのもいい感じだ。できれば、最初から仲間の9－1－1からの爆撃の援護があれば、よりチームワークの良さが目立ったと思う。

（茨城県／松井智宏／17歳）

ここがちょっと…

戦闘が単調で今ひとつ

戦闘にメリハリがない。敵の戦車がモニターから見えたかな？　といった距離から主砲を撃ち、数発連射して当てれば敵が破壊できる。レーダーで敵との距離は判断できるので、危険な接近戦を挑む必要もない。もう少し緊張感があった方が…

（広島県／鈴木ジロー／？歳）

セガサターン
シェルショック

●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●5800円
●10月25日発売
●シューティング

不評 40% / 好評 60%

戦車は戦場で稼いだ賞金により、武器や装甲を強化できる。また、援護爆撃も依頼できる。

こんなトコが良かった

ファンキーな世界が広がる

このノリ最高。ゲーム画面のアダルトさからは感じられないと思うが、実は意外とカルいゲームなのだ。とにかく陽気だが、要所要所でプロの香りを漂わせるメンバーたちのキャラクタが光っている。戦闘前の無駄な雑談などが、この印象を強くしている。サウンドはバリバリとしたファンキーさが爆発。とくにオープニングデモの場面はＭＴＶか映画の予告編のようだった。戦闘もさほど難しくなく、ミッションがテンポ良く進むことも好感が持てる。テレビ映画の『特攻野郎Ａチーム』を思い出したぜ。

（東京都／高崎進／21歳）

ここがちょっと…

重量感のない戦車に疑問符

戦車の動きが軽快すぎる。発進はスーッとしてるし、スピードもイメージよりは出過ぎている。でも、すぐにとまらないのはＯＫ。

（秋田県／90式戦車／18歳）

プレイステーション
DEATH WING

●サイバーテックデザイン
●10月25日発売
●5800円
●シューティング

不評 65% / 好評 35%

宇宙を舞台にした3D視点のシューティング。敵との距離により、武器の選択が必要となる。

こんなトコが良かった



ドラマチックなグラフィック

なんてドラマチックなゲームなのでしょうか。最新鋭戦闘機で宇宙を飛び回るというのは、ありきたりの設定ですが、映像のクオリティがすごく高い。敵の軽快な戦闘機や、巨大な要塞のようなボスの存在がイメージを増幅させてくれます。こちらのレーザーやミサイルも美しい光のラインをひいています。

（宮城県／内海あきら／21歳）

ここがちょっと…



操作の悪さが致命的

演出やグラフィックのよさを全部つぶしてくれたのが、操作性と難易度。宇宙へ飛び出していざ攻撃、という段階で撃墜されることがしばしばあった。武器も選択肢が多いのだが、使用制限が細かすぎて爽快感も失せてしまう。そして、とにかく操作が難しい。アナログジョイスティックを引っ張り出したけれども、解決できなかった。

（島根県／前田和志／20歳）

セガサターン
スターファイター3000

●イマジニア
●10月25日発売
●6800円
●シューティング

不評 70% / 好評 30%

パソコンから移植された戦闘機による3Dシューティング。味方と攻撃編隊を組める面もある。

こんなトコが良かった



山を崩せるシューティング

見た目は派手ではないが、機体の操作感覚も悪くないし、1つのミッションがそんなに長くかからないのがいいと思います。建物を攻撃によって壊せるのは他のゲームでも多いですが、山を裸にして切り崩せるのは面白い展開でした。仲間と編隊を組んでの戦闘もよかった。

（東京都／敬ちゃん／15歳）

ここがちょっと…



パワーアップが取りづらい

まずは、惑星上での戦闘から入るのだが、いくらシミュレーションの画面という設定でも、常に空に雲がかかっていて真っ白なのはいただけない。自分の機体スピードも遅いし、距離感がつかみにくく、位置関係もわかりづらい。エネルギークリスタルによるパワーアップも色の順番が決まっているので、自分の欲しい武器が思い通りに取れないことが多く、ストレスが溜まる。

（和歌山県／藤崎慶介／17歳）

PC-FX
赤ずきんチャチャ
～お騒がせ！パニックレース～

●NECホームエレクトロニクス
●10月25日発売
●7800円
●テーブル

不評 20% / 好評 80%

すごろくとRPGを足したような人気アニメのボードゲーム。多くのアニメーションが挿入。

こんなトコが良かった



豊富なアニメーション

各キャラの個性はかなり出ているし、アニメーションも豊富に入っている。他のゲーム機でも奇麗なアニメはできるが、量が多く入るというのがFXの特権なので、原作ファンは満足だろう。戦闘には時間がかからず、レベルアップの楽しさも味わえるうえ、ライバルの邪魔もできるといったツボを押さえたつくりで面白い。同じアニメが流れることは変身&必殺技以外滅多にないが、それもセレクトボタンでカットできるので不満はない。

（神奈川県／米ット・FX／20歳）

ここがちょっと…



テンポが悪く不親切

ムービーは多く入るが、どれも中途半端でテンポが崩れる。なにより、途中でセーブができないのは、時間がかかるのに不親切。適度にストーリーを分割して「すごろくで進むRPG」という形がよかった。

（群馬県／水上あおい／21歳）

プレイステーション
ビルクラッシュ

●翔泳社
●5800円
●10月25日発売
●パズル

不評 60% / 好評 40%

ビルの解体業者となってブロックを壊していくパズルゲーム。連鎖爆発がキーポイントだ。

こんなトコが良かった



連鎖ポイントが多いゲーム

はじめのころは負け続けていたので、失敗したかなと思ったけれど、突然理解できてからは楽しくてしょうがなくなった。キャラクタたちもぽんぽん喋りながら攻撃を仕掛けてくるので、ゲーム中は飽きが来ない。攻撃も連鎖のシステムがわかってくれば、連鎖を仕掛けるポイントが多いのでゲーム性が強くなっていると思います。

（千葉県／風見エリカ／17歳）

ここがちょっと…



スピーディな操作が出来ない

とにかく落ちものパズルとしては異常に難易度が高い。思いつきで窓に爆弾をぶつけていては、クリアはとてもできない。開いた窓に爆弾を置きボタンで爆発させるのも、操作スピードが命の落ちものにしては、面倒という感じがぬぐえない。プレイヤーキャラの顔を作れるが、カッコイイ顔がないのもいまいち。

（熊本県／鶴間力／16歳）

プレイステーション
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

●バンプレスト
●10月25日発売
●5800円
●テーブル

不評 30% / 好評 70%

コミックを題材にした麻雀。18人のキャラクタがストーリーや勝ち抜きモードなどで活躍。

こんなトコが良かった



ファンは満足シナリオモード

『爆れつハンター』のファンとしては、納得できるお買い徳のソフト。シナリオモードはいかにも『爆れつ』らしさが出ているし、一発逆転の変身モードはキャラクタの個性とマッチしている。4人打ちの3人が味方同士なのだから比較的勝ちやすいのも、よい点といえる。

（富山県／水野幸治／16歳）

ここがちょっと…



麻雀シーンが少しさみしい

キャラクタゲームとしては、アニメーションや声優による喋りなどは成功しているのかもしれないが、純粋に麻雀部分だけを評価すると、つらい点しか差し上げられない。それは、変化に乏しい点だ。4人打ちにしては思考ルーチンがはやいのに、なぜか淡々と打っている感じがぬぐえず、勝負に興奮できない。アニメシーンとの力の入れ方の差がありすぎる感がある。

（静岡県／赤坂雅明／19歳）

読者ゲーム評大募集

12月6日発売号掲載分のゲーム評を募集します。投稿はハガキでも封書でも構いません。住所・氏名・年齢・希望があればペンネームを記入の上、左記にある決まりにしたがってなるべく詳しく評価を記入してください。対象となるのは下の表にあるソフトです。ご応募お待ちしております。

●ハガキの裏

ゲームのタイトル(1本のみ)
(機種名)
「良い」か「悪い」か最終評価を記入
さらに(良い点)(悪い点)に分けてそのソフトに対する意見、感想を詳しく書いて送ってください。

採用者には500円分のおもちゃ券プレゼント

12月6日発売号の評価対象ソフト

プレイステーション
- ●タイムコマンドー
- ●Twisted Metal
- ●BELTLOGGER9
- ●ぷよぷよ通 決定盤
- ●拳聖～キング・オブ・ボクシング～
- ●はるかぜ戦隊Vフォース
- ●怪獣戦記

セガサターン
- ●プリクラ大作戦
- ●デジタルピンボール ネクロノミコン
- ●上海 Great Moments
- ●風水先生

「読者討論会」御意見大募集！

●お題は

「アニメーションによるデモは本当にゲームに必要なのか？」

ハードの性能があがり、表現できることが増えたのをうけて、CGやアニメを使ったデモシーンがゲーム中、かなりの割合を占めるようになってきた。またRPGの戦闘シーンもアニメーションするのは当たり前となっている。おかげで見た目も奇麗になり、物語やキャラクタへの感情移入は増しているのだが、プレイに時間がかかるという欠点もある。ゲーム性を高めるために、こうしたアニメーションが本当に必要なのかどうか、考えてほしい。

●応募の仕方は…

応募はハガキでも封書でも構いません。ゲームジャンルに関わらず、アニメーションが本当に「必要」か、「特にいらない。不必要」であるのか、意見を展開してください。文章の長さは問いませんが、あまりにも長い場合にはこちらで省略させていただきます。住所・氏名・年齢・希望があればペンネームを必ず記入してください。締め切りや採用者プレゼントは「読者ゲーム評」と同じとなります。

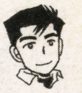
プレイステーション
本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン

- ●ビデオシステム
- ●10月25日発売
- ●6800円
- ●テーブル

ハガキが少ないので割合が出しませんでした

TVの深夜番組を忠実にゲーム化。登場する芸能人の打ち筋を事前のアンケートデータから再現。

こんなトコが良かった



TVの雰囲気そのままで楽しい

TV番組の雰囲気が出ていてなかなか楽しい。対局中はなかなかテンポ良く進むのでストレスを感じることもない。途中で出る「大きな手を狙ってるんじゃない?」などのコメントも実際の声を使っていて面白いです。でも、芸能人相手に麻雀をするというのが売りだろうけど、このメンツではもの足りないかな?(笑)

(神奈川県/すぐ鳴く男/24歳)

プレイステーション
童夢の野望 ～F1 NIPPONの挑戦～

- ●OZクラブ
- ●10月25日発売
- ●6800円
- ●シミュレーション

ハガキが少ないので割合が出しませんでした

F1マシンを一から組み立て、鈴鹿で最速ラップを叩き出すことが目的のシミュレーション。

ここがちょっと…



素人には敷居が高すぎるソフト

F1が好きでこのソフトを買ったのだけれど、敷居が高すぎる!! チョットやソットの車好きではコースレコードなど夢のまた夢だろう。ミリ単位でセッティングできるのはいいことなんだろうけど、これはもう素人の手を出せる範囲じゃないっす。よほど車に詳しい人間にしか勧められませんね。

(埼玉県/浦和の狼/23歳)

プレイステーション
アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

- ●ヒューマン
- ●10月25日発売
- ●5800円
- ●ETC

ハガキが少ないので割合が出しませんでした

現代や未来など4つの世界から女の子を召喚して戦わせる「召喚バトル」というシステムを採用。

こんなとこが良かった



時間ごとにかわる女の子たちが○

女の子のグラフィックがいい。動かないのは少し残念だけど、まあ、許せる範囲ではないだろうか。肝心の「召喚バトル」も同じ娘を召喚し続けると、ずっと話が続いているようでなかなか楽しめる。召喚する時間によって彼女たちのいろいろな面が覗けるというのは結構、ワクワクしてしまいますな(オヤジ口調)。

(栃木県/ポコペン/17歳)

ここがちょっと…



ストーリー部分に必要性を感じない

「アポなし召喚バトル」というのは確かに新しい。登場する女の子も数が多くてバラエティに富んでいる。と、ここまではいいのだが…。ストーリーそのものに何か意味があったのだろうか? 一本道のストーリーを見せられるだけならなかった方が良かった。

(東京都/俺ってマニア?/23歳)

プレイステーション
eexy life EAST END×YURI

- ●エピック・ソニーレコード
- ●10月25日発売
- ●1900円
- ●ETC

投稿者なし

プレイステーション
ピンボール ファンタジーズデラックス

- ●バップ
- ●10月25日発売
- ●5800円
- ●テーブル

投稿者なし

編集部総評

今週の対象ソフトの中で1番の評価を受けていたのが『キング・オブ・ファイターズ'96』。対戦格闘ものとしてすでに評価の確立している作品だが、シリーズ最新作として施された改善点が、改めて評価されている。

全体的に目玉といえる作品に欠けた今回。リメイク版である『ルナ』やシリーズものの『ピクロス2』といった作品が予想通り安定した評価を得ている中、オリジナルのソフトで気を吐いたのがシミュレーションRPGの『ヴァンダルハーツ』。演出面が少々タンパクだったためかそれに関する不満も見られたが、高すぎない難易度と、練り込まれた戦略性は多くのユーザーを惹きつけたようだ。ほかには3D対戦格闘の『スターグラディエイター』が人気を集めたが、それほどの勢いを感じるほどでもなかったか。

あて先

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

しめきり➡11月21日(木)必着

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2073

差出有効期間
平成10年1月
19日まで

105-00
137

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 11月29日号

（キリトリ線）

□□□-□□

住所　　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　　電話番号
（　　）　—

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　　年

誕生日　19　年　月　日　　性別　男・女

（キリトリ線）

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ（マンガ）原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　年

プレイしたゲーム本数　　本

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1．ニンテンドウ64　2．プレイステーション　3．サターン　4．PC-FX
5．スーパーファミコン　6．ファミコン
7．NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
8．メガドライブシリーズ　9．スーパー32X　10．PCエンジンシリーズ
11．ゲームボーイシリーズ　12．バーチャルボーイ
13．ゲームギア（キッズギア）　14．3DO　15．DOS／V
16．マッキントッシュ　17．PC9801・9821シリーズ　18．MSXシリーズ
19．ピピンアットマーク　20．業務用　21．その他　22．何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　本

年平均中古ソフト購入本数　　本

週平均ゲームプレイ時間　　時間

月平均ゲームセンタープレイ時間　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1．野球　2．サッカー　3．ゴルフ　4．釣り　5．プロレス
6．その他のスポーツ　7．麻雀　8．パチンコ　9．パチスロ
10．将棋　11．囲碁　12．競馬　13．ギャンブル　14．ピンボール

毎週土曜日は

発売前ゲームを新作プレイ

※お詫びと訂正…ファミマガWeekly11月22日号121ページで「11月16・17日ファミマガLandプレイ可能予定ソフトリスト」とあったものは「11月9・10日」の、「11月23・24日ファミマガLandプレイ可能予定ソフトリスト」とあったものは「11月16・17日」の誤りでした。お詫びして訂正いたします。



11/16・17のオリジナルテレカは『電脳戦機バーチャロン』だ!!

発売前の人気ソフトが、毎週体験プレイできる…！　そんなウレシイ施設が、東京・新木場にオープン！　しかも店頭でサラリといじるだけのプレイとは違う。座ってじっくりとプレイできるから、あの大作RPGも、マニアックなシミュレーションも、心ゆくまで遊べてしまう。正午から午後6時までオープン。入場無料だから、友だちを誘って行ってみよう！

来場特典 ゲーム評価アンケートにご協力いただければ、もれなくオリジナルテレカ進呈!!

11/16・17ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト

（11/29～12/5発売予定ソフトが対象）

プレイステーション

- TFX／シューティング／イマジニア
- PANZER GENERAL／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- 皇龍三國演義／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～／SCE／格闘アクション
- Hard Ball5／エス・ピー・エス／スポーツ
- DESERTED ISLAND／KSS／アドベンチャー
- 麻雀大会II　Special／光栄／テーブル
- 金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～／講談社／アドベンチャー
- NBAパワーダンカーズ／コナミ／スポーツ
- AIR GRAVE／サントス／シューティング
- シミュレーションズー／ソフトバンク／シミュレーション
- スーパーフットボールチャンプ／タイトー／スポーツ
- V－Tennis2／トンキンハウス／スポーツ
- タイムボカンシリーズ　ドカンと一発！ドロンボー／バンプレスト／シューティング
- レイジレーサー／ナムコ／レース

セガサターン

- BLOOD FACTORY／インタープレイ／シューティング
- 太閤立志伝II／光栄／シミュレーション
- プラドルDISC　特別編　コスプレイヤーズ／Sada Soft／ETC
- ビクトリーゴール　WORLDWIDE Edition／セガ／スポーツ
- 電脳戦機バーチャロン／セガ／アクション
- バトルバ／日本ビクター／アクション
- 西暦1999～ファラオの復活～／BMGビクター／アクション
- 対局将棋　極II／毎日コミュニケーションズ／テーブル
- ズープ／メディアクエスト／パズル

ニンテンドウ64

- 栄光のセントアンドリュース／セタ／スポーツ

スーパーファミコン

- スーパー人生ゲーム3／タカラ／テーブル
- ニチブツコレクション1／日本物産／テーブル
- VS.コレクション／ボトムアップ／ETC

ゲームボーイ

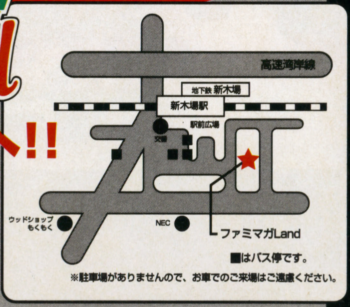
- パチ夫くんゲームギャラリー／ココナッツジャパンエンターテイメント／ETC
- ナムコギャラリーVol.2／ナムコ／ETC

※プレイ可能ソフトは変更の可能性があります。

さあ、明日は東京・新木場の…

ファミマガLandへ!!

■交通機関
- JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄（有楽町線）臨海副都心線／新木場駅下車
- 路線バス
  夢01系統
  錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）
  （日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
  木11甲系統　東陽町駅(営団地下鉄)～新木場駅(約20分、毎時3～5本運行)



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮願います。

もっとじっくりプレイしたい方は…

毎週日曜日の会員Dayがチャンス!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接登録が可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。

会員特典その1　土曜日よりゆったりとプレイできる

会員特典その2　オリジナルテレカ＋交通費1000円がもらえる!!

お問い合わせ…（03）3573-8635　ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

ファミマガLand

FAIR JUDGEMENT

フェアジャッジメント

"データ客観主義"レビュー

『TwistedMetal』など、やればハマる実力派に注目

今回は実際にプレイした意見がとくに生きる、「画面の地味」なソフトに注目。意外な佳作があるかも？

東京・新木場に設立された「ファミマガLand」で行われたアンケート結果をデータ化、掲載することによって、ユーザーの客観的かつ「公平」なゲームレビューを目指す「フェアジャッジメント」。今回の対象ソフトは、年末の新作ラッシュを目前に控えていたためか、計8タイトルとやや少なめのラインナップとなった。

そんななかで行われた「ファミマガLand」の今回の目玉は、アトラスから発売されるアクションゲーム『プリクラ大作戦』。

同社から発売中の『豪血寺一族2』で人気の魔法少女クララが活躍するゲーム内容であるとともに、2人同時プレイも可能とあって、小さな子どもから成人男女まで、さらに家族連れやカップルまでと、幅広い層のモニターにプレイしていく姿が見られた。

また、同じPSの『TwistedMetal』や『BELTROGGER 9』の2本はやりごたえを感じたのか、編集部側が設定した最低プレイ時間を超えてプレイする人が多かったようだ。

読者のライブな意見からソフトの本質が見える

今回に限らず「フェアジャッジメント」では、本誌などであまり取り上げられない、ソフトの評価にもぜひ目を通してほしい。画面写真を見ただけでは魅力が伝わりにくいソフトでも、「ファミマガLand」でプレイすれば、キャラクタの動きが良かった、BGMが秀逸だったなど、内容面さえすぐれていれば、その反響は確実に返ってくる。

他にも難易度やジャンル別の項目評価など、細かい部分の評価も行っているので、自分に適したソフト選びにも大いに役立つはずだ。

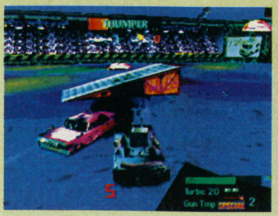






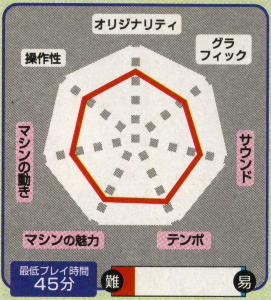
FAIR JUDGMENT

プレイステーション
Twisted Metal



近未来のロサンゼルスを舞台にマシンとマシンが激突を繰り返すカーアクション。13種類のマシンに搭載したさまざまな武器で相手のマシンをクラッシュさせる。

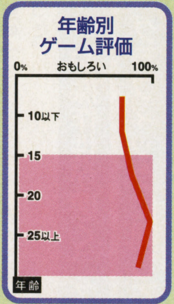
●アクション
- ●11月15日発売
- ●5800円
- ●SCE（SCEI）



破壊が快感？　マシンの迫力を絶賛
マシンによる能力差がありすぎる!?

バランスの良い評価を受けている。「全体的によくできている。アイデアは単純だけれど、テンポ、操作性もかなりよい方だ。とくにグラフィックのセンスはゲーム内容によくマッチしている（尾曲邦之）」、「迫力があり、すごく熱中できた。だんだんやり方を覚えたので、操作はとても簡単だ（立野伸一）」などの感想が寄せられた。「ハマるとコワいゲーム（楊正康）」とのひとことにまとめられるようだ。

不満点としては、「武器の攻撃力のバランスが悪いせいか、一撃でかなりの痛手を受けるようなことも多く、その点がやや残念（高橋淳）」や、「フィールド上の全体像と自分の現在位置などがわかるレーダー等があればもっといいと思う（長谷川希）」、「車の種類は多くて良いけど、軽い車があまりに弱すぎる（小林秀樹）」などが挙げられる。



たくさんの武器が使えますが、どう思いましたか？

回答	割合
楽しめた	66%
さほどでもない	26%
意味がない	8%

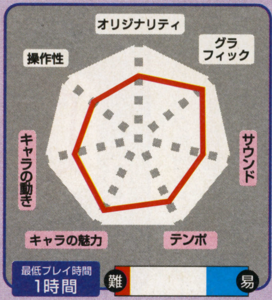
マシンを破壊するためのウェポンはマシンに装備されているスペシャルとコース上にあるノーマルの2種類がある。

セガサターン
プリクラ大作戦



『豪血寺一族2』のクララが双子の妹キララ、姉の恋人とともに魔法の国で大活躍するクォータービューのアクション。アイテムによっては変身もするぞ。

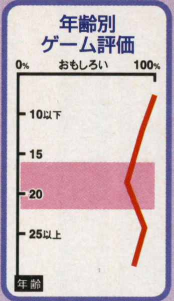
●アクション
- ●11月15日発売
- ●6800円
- ●アトラス



個性豊かなキャラクタに人気殺到
クォータービューは慣れれば問題ナシ

「ビジュアルが奇麗で動きもなめらかでGood!（西村清）」とはグラフィックについて。「キャラがかわいくて、女の子でも遊べるゲームだと思う（佐藤英一）」とのキャラクタの評価。このゲームは各項目で好意的なコメントが多かった。

唯一、評価点が低めの操作性に関しては、「クォータービューなので操作しづらい。ななめに向いたまま止まるのが難しい（竹井千敏）」などの意見もあったが、「基本的にクォータービューの画面は好きではなかったのですが、このゲームのおかげで好きになれました（菅野麻紀）」とのコメントもある。また、「時間的なバランスはいいと思うが、面数に問題があると思います（津田祥寿）」というステージ数の少なさを残念がる声も多い。全体の声を集めると、「あらゆる人がプレイできるゲーム（小本義仁）」となる。



オプションのピュアエッグを、どのように感じましたか？

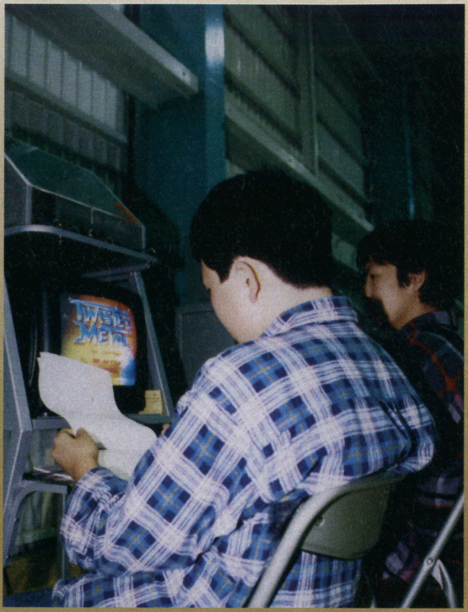
回答	割合
攻撃の助けになる	42%
援護にはならないが面白い	42%
意味なし	16%

攻撃の助けをしてくれるかとの質問には、モニターの評価が半々に分かれた。しかし、愛くるしさは評価している。

11/15~11/21に発売したゲームで今回評価対象とならなかったソフト

プレイステーション
- ●はるかぜ戦隊Vフォース／ビング／シミュレーション
- ●怪獣戦記／プロデュース／シミュレーション

セガサターン
- ●風水先生／博報堂（HAMLET）／シミュレーション

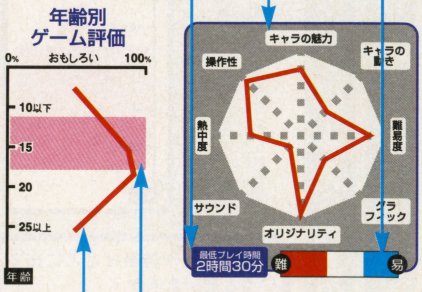


◆グラフの見かた◆

最低プレイ時間
レビューするまでに必要と定めた時間。編集部がソフトの内容を吟味して決定。

評価項目
ジャンルごとに異なる、各項目に対する評価をレーダーチャート化したもの。

難易度
プレイ中に感じた難易度を表示。赤…難しい・白…ちょうどいい・青…易しすぎ。



年齢別ユーザー支持率
プレイして「面白い」と答えたユーザーの割合を5歳ごとの年齢別に表示。

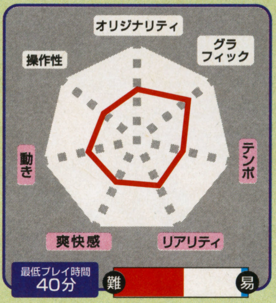
メーカー側のメインターゲット層
メーカー側がメインとして狙っている、購買年齢層を赤い帯で表わしている。

プレイステーション
拳聖～キング・オブ・ボクシング～



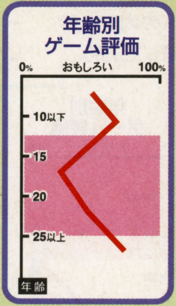
自分で選手の特徴を設定して、世界ランカーを相手に頂点を目指す。女性ボクサーを作ることも可能。最初から用意されたボクサーを使用しての対戦もできる。

●スポーツ
●11月15日発売
●5800円
●ビクター／ビクターソフト



「試合をもう一度ビデオで見ることができるのは嬉しい（岸功二）」「試合のリプレイの時にカメラアングルを変えられたり、巻き戻したりできるのはおもしろいと思う（妹尾龍彦）」に代表されるように、リプレイ機能は評判が良かった。また試合後にその結果を新聞で表示するところも同様に好評だったようだ。

しかし全体的な評価は今ひとつ芳しくなかった。「ステップがコントロールしづらくて、近づいてのドツキ合いになりやすい（高野徳昭）」「とてもじゃないけど何回も練習しないと、試合で何をしていいかわかりません（本木麻子）」「キャラクタの操作性が悪く、動きが重いのでボクシングのリアルさを感じられない（小林大樹）」「難易度は高めで操作に慣れるまでがかなりしんどい（矢部哲也）」と操作性を中心に評価は辛口だった。



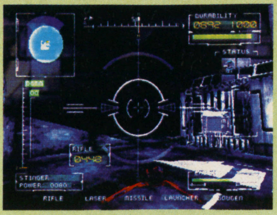
選手の個性や特徴はどこに出ていると思いますか？

グラフィック	動き	どこにも出ていない	その他
39%	37%	20%	4%

回答は「グラフィック」と「動き」を選んだ者が多く、「その他」には「選手の能力」という意見もあった。

試合のリプレイを見られるのはグッド！
操作性が悪く、動きが重い点がバッド！

プレイステーション
BELTROGGER 9



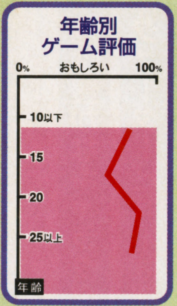
舞台になる資源採掘コロニーは3D視点で高低差もあり、敵も360度全方位から襲ってくるのでリアルな戦闘が可能。武器をより強力に改良することもできる。

●シューティング
●11月15日発売
●6300円
●元気



グラフィックを始めとして、ゲーム全体に対する評価も高いものが目立った。「ゲーム中に仲間から通信が入るなどの演出面が良かった。操作性も良好で実際に操縦している感じがする（高杉知明）」「イベントやムービーではグラフィックが凝っていることや、声が出ることで本当にそこにいるような感覚が味わえる（原友博）」「動きが小気味良くシューティングが苦手でも楽しめました。随所に入るムービーもカッコいい（松浦亜希良）」「3Dシューティングでは、今までの中で一番操作性が良かった（嶋田晃弘）」

一方、ユーザーが気にした点は少なく「仲間と通信の時にはゲームが中断するのでテンポが崩れる。リアルタイムにして欲しかった（藤田直史）」「テンポや緊張感をもう少し感じられると良かった（小林隆）」といったところだった。



攻撃や爆発などの演出面はどうでしたか？

地味	派手	その他
32%	57%	11%

上記の質問に対する答えの「その他」には「別に普通の演出だと思う」「敵の攻撃がちょっと見えにくい」などの意見が見られた。

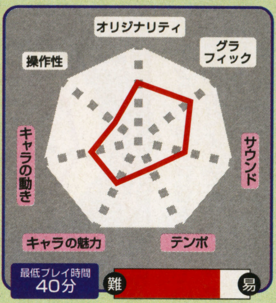
重厚さを感じる映像に感嘆の声！
操作性なども良く、評判はまずまず

プレイステーション
タイムコマンドー

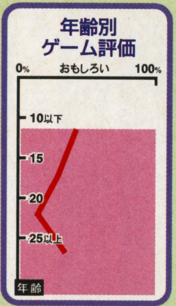


主人公はウィルスに侵されてしまったコンピュータコアを修復するために、8つの歴史上の時代を飛び回る。武器は50種類、敵も80種類以上が用意されている。

●アクション
●11月15日発売
●5800円
●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント



「次のCGを見たいがために俄然やる気が起きる（坂下朗）」「グラフィック、世界観はかなりのもので随所に見られる演出も良い（金子登茂洋）」と、グラフィックに関しては良い感触。一方「方向ボタンの操作が非常にやりづらい。例えば普通に右を押したら右に行くようにして、回転するためだけのボタンがあれば良かった（見城拓朗）」「洋ゲーにありがちな操作性の悪さが特に気になった（堤寛之）」「操作面で初めての人には少し難しいと思った（松本次郎）」と、操作性についての評価はレーダーチャートを見てのとおり。また「操作性は悪いがそれ以外のストーリー、グラフィック、世界観などは良くできているので慣れれば楽しめる（尾曲邦之）」「操作方法を改善すればおもしろくなると思う（立野伸一）」などと残念がる声も多かった。



3Dの完成度についてどう思いますか？

高い	水準	低い
29%	54%	17%

ADELINE　SOFTWARE社独自の3D技術を駆使した映像ということなので、その点を質問した結果。8割以上が水準以上と答えた。

やや操作性が悪く、ストレスが溜まる
グラフィックに関しては水準をクリア

セガサターン

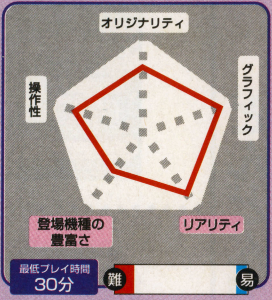
デジタルピンボール ネクロノミコン



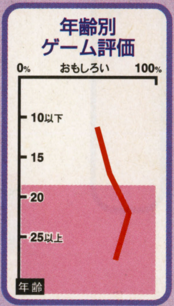
クトゥルー神話をモチーフとした世界観を背景としたピンボール。最大7個のマルチボールが楽しめる。全部で3台を収録。台をゆらす操作もある。

●テーブル

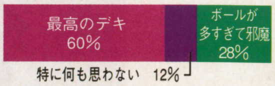
●11月15日発売
●5800円
●カゼ



「ゲームの画面が凝っていて、本当のピンボールより面白かった（小野田心也）」「音楽や効果音がすごくリアルで本物のピンボールのようだった（井上拓馬）」「今までやったピンボールの中で最高のデキだったと思う。辺り一面に散らばるような7個のボールを見ていたら、何だか感激してきてしまいました（長谷川諭）」と絶賛の言葉が続出していたが、不満点が全くなかったわけではない。「台が3台と少なめに思えるかもしれませんが、台一つ一つの演出が素晴らしく、逆に3台もあるのかと思わせるデキです（金子登茂洋）」という意見を抑え込むかのように「台の数が少ないので、よほどピンボールの好きな人ではないとすぐに飽きてしまうと思う（横山雄一）」といった声も目立った。完成度は高いが、幅広いユーザーを獲得するには少々ツライかも。



最大7個のマルチボールはいかがでしたか？

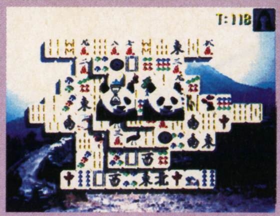


このゲーム中最大の仕掛けとも言える7個のマルチボール。「ぶつかった時の動きが軽い（井上拓馬）」という意見もあったが、ほとんどの人に好評だった。

一台一台の高い完成度に絶賛の嵐
それでも台数の少なさには不満が…

セガサターン

上海 Great Moments



『上海』シリーズ6作目。今回は牌が消える時にアニメーションするほか、「アクション上海」という新モードも追加されている。シャトルマウス対応。

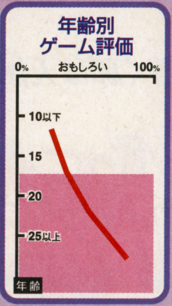
●パズル

●11月15日発売
●6500円
●サンソフト

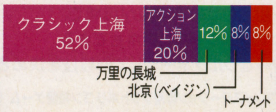


すでに6作目を数える『上海』。それだけに「同じ牌を消した時のグラフィックは良かったと思う（中川晃芳）」「（アクション上海など）数種類のゲームが入っている点、親切なヘルプ機能、そして音楽やグラフィックなどで単調になりがちなゲームを盛り上げている点は評価に値すると思う（高橋淳）」と評価の方も新要素の方に集中した。

しかし、辛口の意見が目立ったのもまた事実。そんな意見の代表例が「牌の段差が分かりづらい（松永康享）」「カーソルの移動速度が遅い（上原武晃）」「アニメの読み込みが多くてサクサク進めなかった（山崎正志）」という3つ。特に「段差が分かりづらい」ということに関しては「もっと影の部分を強調したら見やすくなると思う（西原清）」など、このゲームでは重要な要素だけに改善を望む声が多かった。



今回収録されているモードではどれが一番良かったですか？

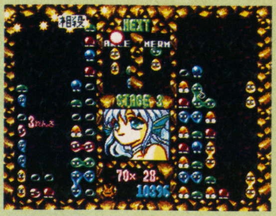


新モードを押しのけて人気を勝ちとったクラシック上海。変わらぬ面白さか。

新モードやグラフィックが評価される
しかし牌の見にくさやテンポの悪さが…

プレイステーション

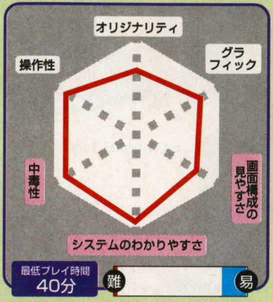
ぷよぷよ通 決定盤



人気落ち物パズルのPS版。新しいムービーや「とこぷよモード」「ハイテク攻略法」などの新要素を追加している。また、アルルとシェゾの声も一新された。

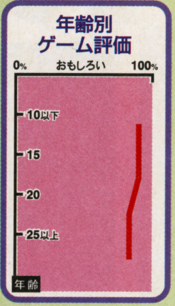
●パズル

●11月15日発売
●4800円
●コンパイル



右記のグラフで見てもオリジナリティ以外は軒並み高い点数を獲得。定番としての強さを見せつけた。「対戦前の漫才デモに声が入ったところにものすごーく、目をひかれた（金沢貴史）」「対戦で自分たちでルールをつくるモードは白熱する。面白すぎる（佐藤英一）」「途中でセーブできるのが良かった（野村剛）」「もはや完成されたゲームなので漫才シーン以外はほとんどいじらず、メインとは別にオマケを用意するというのは正解だと思う（横川孝広）」と好意的な意見が続出。アンケートでも、他機種版を持っていると答えた人の半数が新しくなったデモや新要素に惹かれて「購入したい」と答えるほどの好評ぶりだった。

そんな中で「他機種との違いがあまりなく新鮮さが感じられない（筥崎聡）」といった意見も。これも当然といえば当然か。



あなたはだいたい何連鎖組むことができますか？



ちなみに95%の人が『ぷよぷよ』経験者。「ハイテク攻略法」のウルテクを活かせる日は遠いようだ。

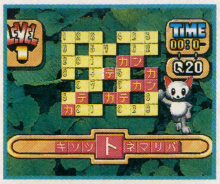
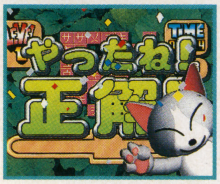
度重なる移植も、人気に変わりなし!!
新要素も充実して高い評価を獲得!!

どんどんでるぞPS用ソフト。

PlayStation

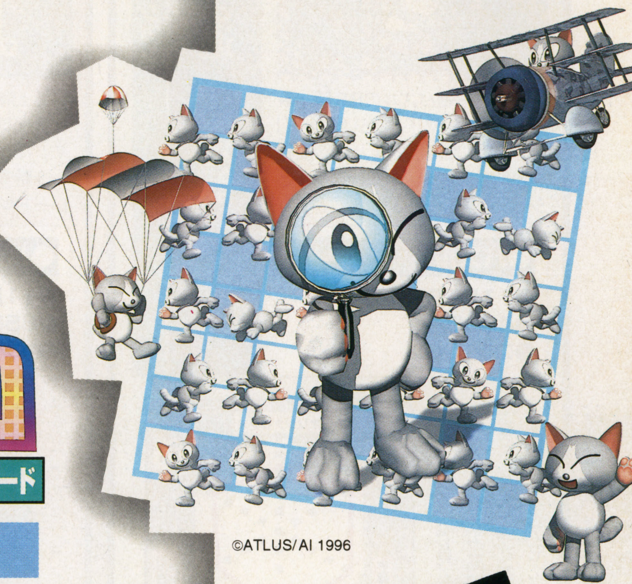
問題に答えて景品を当てよう！

パズル雑誌とゲームソフトが合体！
パズル雑誌で人気のナンバー・クロスワードを題材に本格ゲーム化！
難易度別に約240の問題を用意し、音やアニメがパズルを楽しく演出します。
廣済堂出版の雑誌「クロスワードハウス」とのタイアップによる問題を解いて、景品応募に参加しよう!!

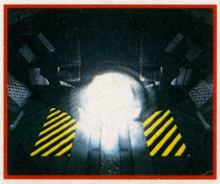
デジクロ
クロスワードハウス監修 デジタル・ナンバー・クロスワード

プレイステーション専用ソフト パズルゲーム（1人用）
好評発売中 価格4,900円（税抜）


©ATLUS/AI 1996

GALEOZ ガレオス

最終機動兵器発動！



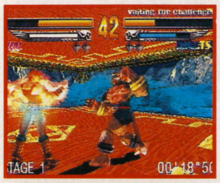

●フル・ポリゴン処理によるリアルな独特の世界観を表現。
●広大なフィールドでのホバーリング移動が、他では味わえない臨場感を表現。
●アイテムによる武器変更や視点切り替えで壮快感抜群の攻撃が可能。

プレイステーション専用ソフト 3Dシューティング（1人用）
12月発売予定 予価5,800円（税抜）


©ATLUS/PRE・STAGE

行き着く扉は天国？ それとも地獄!?

HEAVEN'S GATE ヘブンズゲート




●キャラクターアクションは「ジャパン・アクション・クラブ」による動きをモーションキャプチャーにより再現。
●あらゆる組合わせの連続技が可能で、自分だけのスペシャルコンボもできる。
●ソルパワーをフルチャージして必殺技を決めろ。

プレイステーション専用ソフトポリゴン格闘ゲーム（1～2人用）
12月発売予定 予価5,800円（税抜）


© ATLUS / RACDYM

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

※広告中のすべて画面は開発中のものです。

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

SEGA SATURN

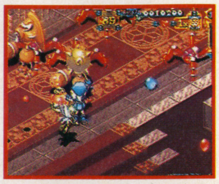


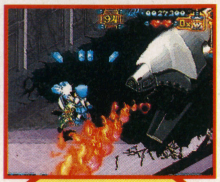
© ATLUS. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
キャラクターデザイン・CGイラスト：椎名 優

魔せっ子クララ、ミラクルワールドで大暴れ!!

クォータービュースクロール画面のシューティングアクション、セガサターンに登場!!
18パターンのマルチエンディングを用意！2人同時プレイ、途中参戦可能!!
プリクラオリジナル卓上カレンダー付き

- 18パターンのマルチエンディングを用意！
- ショットで敵を倒し、動物たちを救え!! 助けた動物の数でピュアゲージがUP!
- ピュアエッグはステージごとに成長するぞ! 何になるかは、プレイヤーしだい!!
- ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと大爆発!! 爆発連鎖で高得点だ! ねらうはDIAMOND(ダイアモンド)!!





店頭予約特典：先着2万名様（全国）まで
特製B2ポスタープレゼント!!
（無くなりしだい終了します。店頭予約はお早目に！）

プリクラ大作戦
プリンセスクララ

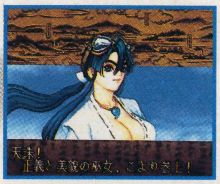
セガサターン専用ソフト
アクションシューティングゲーム
（1〜2人用）
好評発売中
価格6,800円
（税別）

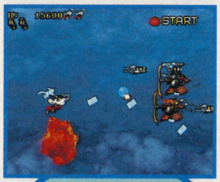
もうすぐ発売サターン用ソフト。



その心、刃のごとし。

あの「戦国エース」の続編がグレードアップしてセガサターンに登場！
2人同時プレイ可能途中参加可能！プレミアムCD-ROM付き!!





- 彩京初の横スクロールSTG、セガサターンに完全移植！
- 多数の業界誌でベストシューティング賞を受賞した「戦国エース」の続編登場！
- キャラクターデザインはゲームファンに人気のイラストレーター 司 淳 を起用！
- 30を超えるマルチエンディングを用意!!
- プレミアムCD-ROM付きの2枚組
  プレミアムCD-ROMの内容
  - ゲストギャラリー
  - イラストコンテスト受賞者＋全作品発表
  - 設定資料集
  - 彩京シューティング図鑑
  - ときめきアイン占い

店頭予約特典：先着2万名様（全国）まで
特製B2ポスタープレゼント!!
（無くなりしだい終了します。店頭予約はお早目に！）

セガサターン専用ソフト
（CD-ROM 2枚組）
横スクロールシューティングゲーム
（1〜2人用）
11月22日発売
価格6,800円
（税別）

戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™

© PSIKYO. SALES BY ATLUS.



Nintendo
NINTENDO64
マリオカートに
コントローラがセット！
DONKEY KONG
KOOPA
WARIO
MARIO
KINOPIO
LUIGI
PEACH
YOSHI
MARIO KART
マリオカート64
TM
ツインカラーのコントローラ
（ブラック＆グレー）
12月14日（土）発売
コントローラ1個付属
9,800円（税別）
アクション
レースゲーム
1～4人用
マリオカート64はスペースワールド'96で体験できます。
NINTENDO64
スペースワールド'96
1996年11月23日(祝)
24日(日)
9:00～17:00
千葉・幕張メッセ
日本コンベンションセンター国際展示場
関連イベント
23日：マリオカート64
勝ち抜きトーナメントバトル
＊当日、会場にて大会参加者を募集します。
24日：テレビ東京「64マリオスタジアム」
公開収録（司会＝渡辺 徹 ほか）
＊ゲストに西村知美、大仁田 厚ほか予定。
入場無料
および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)376-3355 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144
©1996 Nintendo
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

ファミマガWeekly FMW

バーチャルアイドル共和国

おきにいりの
声優＆美少女キャラに毎日会える

'97年版カレンダー

●國府田マリ子　●緒方恵美　●NOëL　ほか



声優・國府田マリ子のカレンダーを全部みせちゃう

風も冷たくなり、冬もそろそろ本番。この季節は来年のカレンダーの発売が始まる頃。毎日見るカレンダーは自分の好きな物を選びたいよね。そこで今年、発売の声優&美少女キャラクタカレンダーの中からピックアップ。マリ姉こと、声優・國府田マリ子さんのカレンダーを紹介しよう。

マリ姉と言えばテレビ朝日系アニメ「ママレードボーイ」の小石川光希役や、文化放送系のラジオ「ツインビーPARADISE3」のパーソナリティなど、明るいキャラクタでおなじみ。

彼女のカレンダーは96年に続いての発売。1月～2月の朝の目覚めから始まり、11月～12月の夜のパーティまで、マリ姉の一日が見られる。パジャマ姿やエプロン、パーティードレスのマリ姉が毎日キミだけに微笑んでくれるぞ。

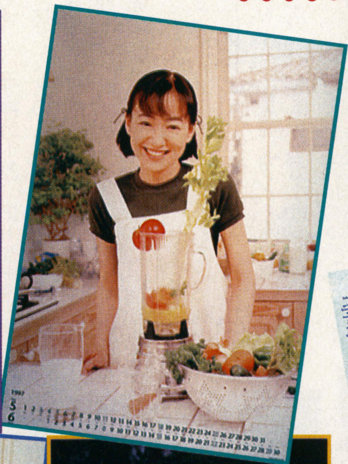
マリ姉の97年版カレンダーはムービックから1800円（税別）で発売中。全国アニメイト、有名書店で手に入れよう。



●國府田マリ子 '97年カレンダー
仕様：A2　8枚　価格：1800円（税別）
発売元：ムービック













Pick UP 1997 Calendar

■声優

テレビ朝日系アニメ「美少女戦士セーラームーン」の天王はるか役などを演じる緒方恵美さん。女のコからの人気も高い彼女の、とってもかっこいい姿が見られるぞ。どこか不思議で、中性的な彼女の魅力が7枚の写真に詰まっている



●緒方恵美 97年カレンダー
仕様：A2　7枚　価格：1800円（税別）
発売元：ムービック

■美少女キャラクタ





3人の女のコ達が登場の『Noël』。机の上に置けば、勉強中も彼女が微笑んでくれる。
●『Noël』卓上カレンダー
仕様：168mm×148mm　価格：1000円（税別）
発売元：ムービック

人気爆発の『サクラ大戦』。『帝国華撃団』の6人がキミの部屋にも参上するぞ。このカレンダーだけしか見られないイラストもある。
●『サクラ大戦』'97年カレンダー
仕様：A2 13枚　価格：1800円（税込）
発売元：セガ・ユナイテッド

ファミマガWeekly FMW NEO・GEO共和国

真説サムライスピリッツ　武士道烈伝

来春発売予定
SNK
価格未定



NEO-GEO CD



十兵衛との出会い

⇧⇩公儀隠密として、各地に起こる不穏な動きを察知し、密かに行動を起こす。2章共に、ゲーム進行上の比較的早い段階に主人公たちと出会うことになる、ゲーム序盤の進行役的な存在。邪天降臨之章では、彼のあとを追い天草討伐の旅を進める



2つの章で構成された物語 天草と闘う「邪天降臨之章」

NEO・GEOといえば、大容量のROMを使ったアーケード（MVS基板）との互換性をウリに、熱烈な支持を得てきたゲームマシン。

さらなる大容量を扱えるCD-ROM機として登場したNEO・GEO　CDだったが、今まではROMのソフトからメディアを置き換えたものがほとんどだった。

しかし、この『武士道烈伝』は、SNKとしては初めてのCD専用ソフトとして、一大プロジェクトを組んでの開発が進行しているのだ。

その内容は、対戦格闘アクション『サムライスピリッツ』のRPG。全3部構想で作られており、NEO・GEO　CD版は、そのうちの2章が楽しめる。

プレイヤーが主人公に選ぶことができるのは、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャムのうちの1人。幻十郎以外の5人は、選ばなかったキャラなどとパーティを組んで闘っていく。

バトル画面では、キャラたちが『サムスピ』らしい派手なアクションを見せるのだ。戦闘自体は、「技名セレクト入力」と「格闘コマンド入力」の2つのモードを切り替えることができる「デュアルコマンドシステム」で行える。

「邪天降臨之章」は、よみがえった天草四郎時貞との闘いを描くストーリーで、シリーズの1作めが原作。舞台となるのも日本の各地で、天草の闇の力の存在を感じた主人公たちは、天草の陰を追って旅するのだ。その行く手には、天草の配下が待ち受けている。富士・邪教の館で十兵衛と出会うのだが…。





⇧江戸にある十兵衛の屋敷。重要アイテム「手形」の入手や「修行」ができる場所なのだ

●まもなく登場●

わくわく7

NEO GEO　12月27日発売予定／サン電子（サンソフト）／29800円

『ギャラクシーファイト』に続くサンソフトのNEO・GEO用格闘ゲーム。アーケード版がそろそろ稼動を始め、NEO・GEOカートリッジ版が年末には発売されるのだ。

7つそろえば、どんな願いごともかなうといわれる「わくわくボール」。ひょんなことからその1つを手にした7人の闘いが始まる。わくわくパワーを使い、ドキドキアタック、ハラハラアタックを繰り出して勝負を決めろ！



⇧中学生、魔物ハンター、自動人形、探検家など、個性的な7人が激突する。画面は機動戦車VS森の動物



⇦アリーナのドキドキアタックがスラッシュに叩きこまれる！

※『真説サムライスピリッツ　武士道烈伝』の画面は開発中のものです。

ROM版では楽しめないCD専用のサムスピRPG
格闘ゲームで語られなかった壮大な物語を見よ

NEO・GEO格闘の代表的シリーズ、『サムライスピリッツ』。ゲーム性と共に、その世界観も熱い支持を受けている。RPGに生まれ変わってより克明に描き出される世界観、サムライたちの魂を、現在までに明らかにされた情報で紹介！

サムライたちの戦場は海外へ！ ミヅキと闘う「妖花慟哭之章」

シナリオ的にはどちらを先に選んでも構わないが、こちらはシリーズ2作めの『真サムライスピリッツ』が原作のシナリオとなっている。

花諷院和狆が羅将神ミヅキの悪意を察して、サムライたちに一通の手紙を送ることからストーリーが始まる。ミヅキは世界を手中にすべく、魔神要塞から「邪銅鐸」を世界に向けて射ち出す。世界各地にちらばった邪銅鐸は、その場所のパワーをミヅキに送る装置で、また敵キャラでもある。コイツとのバトルに負けると、その中に取り込まれてしまうのだ。

邪銅鐸を破壊する目的で、サムライたちは世界各国に向かうため、異界の道「魔街道」を進むことになる。魔街道とは、ミヅキが魔物を送るために作りだした、世界中を結ぶ巨大ダンジョンで、そこに至るまでにも激しい闘いがあるぞ。

各地では『サムスピ』ゆかりのキャラとの出会いがある。ある者は敵として、ある者は意思を同じくする味方として。



➡魔神要塞に乗り込んだサムライたちの前に現れる敵、阿号



⬅和狆の古巣とおぼしき場所、花諷院。ここも修行場なのだ



➡世界を結ぶ巨大ダンジョン、魔街道への門をくぐろうとするナインハルト・ズィーガー。しかし主人公たちは彼を止めようとしている…

6人のサムライが主人公として活躍！







⬆⬅魔道の者、幻庵。もちろん、2章共に登場し、「こんなトコに！」という場面で、ややこしい相手として登場するらしい。この魔街道での出会いは、戦闘を回避することは不可能。幻庵も、さまざまな「奥義」を繰り出して激しく攻めてくる。敵キャラも、レベルによっては多数の奥義を使いこなすのだ

幻魔との闘い

MISS

11月15日発売予定
テイチク
各5800円

Mac / Win95



高度な科学技術と中世の町並みが共存する「トルナバ共和国」を舞台にした、1話完結、全4話構成のハードボイルドタッチのアドベンチャー。重要な会話シーンは、一定時間内に適切な会話を選択することで結論を導き出すというシステムで進行。このシステムがゲームのセールスポイントとなっている。Master Identification Slash System、人格記憶装置を軸にして巻き起こる、連続殺人や謎の組織の暗躍に立ち向かう男の物語なのだ。

主人公は、うだつのあがらない私立探偵の沢木譲二。3年前、商社マンとしてトルナバにきた彼は、軍の研究機関に勤めるアンナと出会い、民主化クーデターの動乱の渦中で結婚する。しかし、幸せであるかに見えた結婚生活は、1年ほど経過したのち、アンナの謎の失そうによって終わりを告げた。そして、私立探偵とは名ばかりのしがない日々をすごしていた彼だったが、アンナの失そうの手がかりとなるホログラフィを手にすることで、激しい銃撃戦や追跡といった危険がうずまく、謎の組織との戦いが始まる。



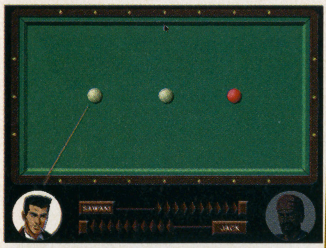
➡新聞を読みながら、行方知れずとなった妻への想いをはせる沢木

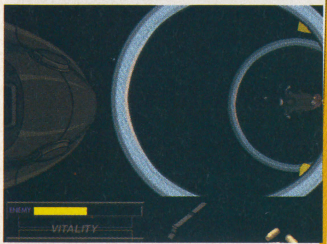


⬆制限時間内にうまく言葉を選んで、目的とする情報を入手しよう

ハードボイルドのはし休めに…


⬆失そうした妻を取り巻く陰謀とはいったい？





⬆射撃訓練や銃撃戦、テーブルゲームなどのミニゲームもある。マウスさばきがモノを言うか？

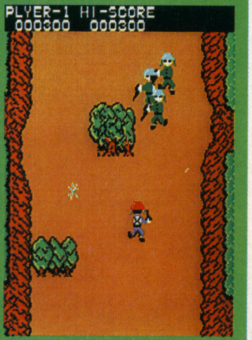

⬆妻の友人、ジェシカと共に巨大な陰謀に立ち向かう

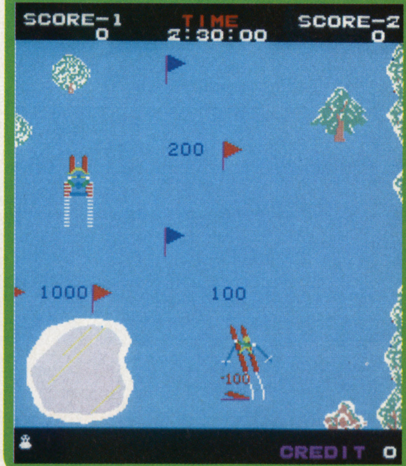
●今週の注目作●

タイトーレトロアーケードパック

Win95　12月13日発売予定／イマジニア／5800円

最近は懐かしいゲームのリバイバルが多いが、このパソコン用ソフトもそんな1作。タイトルのとおり、タイトーがアーケード向けに80年から83年にかけて出した、ビデオゲーム黎明期のヒット作3本が収録されている。そのラインナップは『バルーンボンバー』『アルペンスキー』『フロントライン』という顔ぶれ。移植に際しては、一部に元々のアーケード版のプログラムが使われており、当時の魅力が最新パソコンで楽しめる。





⬆上が『フロントライン』、歩兵を操るシューティングだ。左は3種目のスキーが楽しめる『アルペンスキー』

アドベンチャーにパズル、近日発売の気になるパソコンゲームをチェックする

ゲーム機のソフトが年末商戦に向かって毎週大量に発売されるが、パソコン用ソフトだって負けちゃいない。近々発売の3タイトルを紹介するほか、注目作としてはこれまた発売を1月ほどあとに控えた1タイトルをピックアップする。

アーケードやゲーム機から移植されるパズル

PS版と同日発売の『ぷよぷよ通』、アイレム製のアーケード版で知られる『四川省』が登場

ぷよぷよ通

Win95

11月15日発売予定／コンパイル／5800円

アーケード版、各種ゲーム機版で大ブームを巻き起こし、落ちものパズルのニュースタンダードとして今なお根強い人気をほこる、おなじみ『ぷよぷよ』。その第2弾である『ぷよぷよ通（つう）』のWin95版が登場。対コンピュータ戦や2P戦はもちろん、ひたすら降り続けるぷよを消す「とことんぷよぷよ」モード、ぷよぷよ大会での優勝者（ぷよマスター）2人の秘蔵テクが解説入りで見られる「ハイテクニック集」などがPS版と同様に楽しめる。

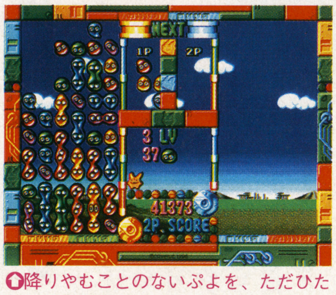
それに加えて、Win95版のみで楽しめるのが「なぞぷよ」モード。SFC版の『す～ぱ～なぞぷよ』などのように、漫才デモののち相手が出題する「なぞぷよ」を解くというスタイルになっている。また、おまけとして壁紙用のデータも収録されているぞ。



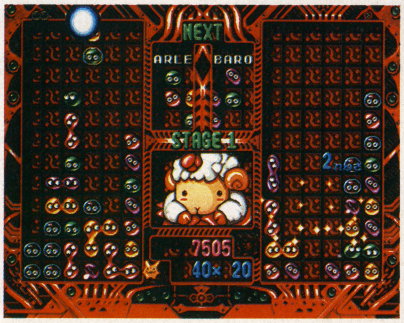
なぞぷよ



⇧⇦これがWin95版ならではの、通バージョンのなぞぷよ。最短手めざしてチャレンジあるのみ！



⇧降りやむことのないぷよを、ただひたすら消し続ける「とことんぷよぷよ」



⇦おなじみの対戦モード。連鎖を組め！

四川省 —楽園少女譚—

Win3.1 Win95

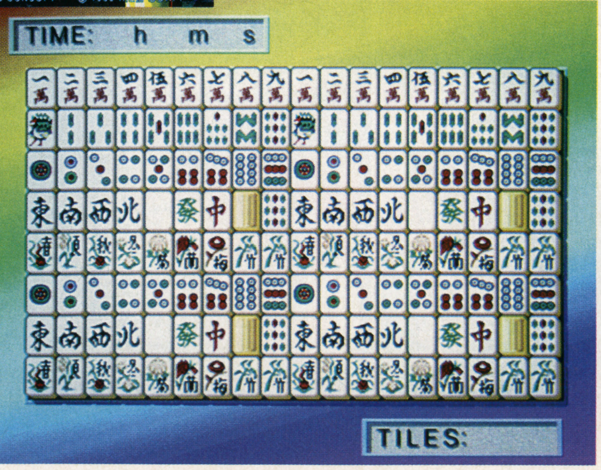
11月29日発売予定／サン電子（サンソフト）／5800円

麻雀の牌を使ったパズルには、さまざまな種類が存在している。そのうちの一つで、89年にアイレムがアーケード版を出した『四川省（しせんしょう）』が、Win3.1&95版として登場する。

この手のゲームの例にもれず、基本ルールはシンプル。敷き詰められた麻雀牌のうち、同じものを2枚ラインで結び付けて裏返していき、すべて消せば面クリアというものだ。ラインは2回まで曲げることができる。

ゲームのモードは4種類。従来どおりの『四川省』がじっくり楽しめる「オリジナル」、面をクリアした時に女のコのグラフィックが表示される「トロピカル」、クリアしていくごとに物語が進行する「ストーリー」、各面でクリア時間を競う「タイムトライアル」だ。

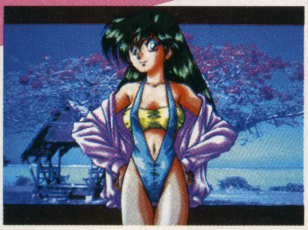




⇧同じ牌を組み合わせて消していくというのは、麻雀牌を使ったパズルではお約束に近いルールなのだ

トロピカルモードではギャル登場♡



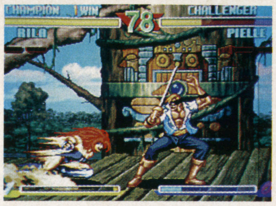


⇧⇧アーケード版にはいなかった、見目麗しきギャルたちのラブリーなグラフィック。水着や日焼けした肌は、まさにトロピカルな雰囲気だ

ファミマガWeekly FMW アーケード共和国

BREAKERS ブレイカーズ

12月末登場予定
ビスコ



超必殺技も出しまくり ビスコの2D格闘アクション



画面の下にあるのが超必殺技ゲージだ

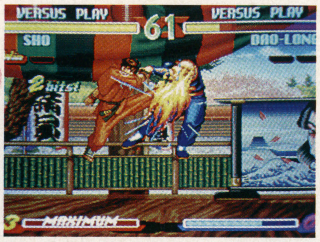
ルールなど存在しない格闘大会「FIST」。死者が出ることもめずらしくないこの大会に、富・名誉・復讐のために、8人の腕におぼえのある強者どもが集った。その格闘スタイルは、空手、キックボクシング、フェンシングなどさまざま。

各キャラには、それぞれ固有の「必殺技」と「超必殺技」がある。必殺技はいつでも出せるが、超必殺技は画面下部にあるゲージを溜め、それを1つ消費することによって出すことができる。そのゲージを溜めるには、①相手を攻撃する、②相手の攻撃をガードする、③相手を挑発する(スタートボタンで挑発)の3つの方法があり、最大で3つまでストックできる。また、すべてではないが、空中でも超必殺技は繰り出すことができるので、飛び込みからの多段コンボも可能だぞ。



神威翔

飛び道具、対空技が強く、連続技が出せるキャラ。本作の主人公。

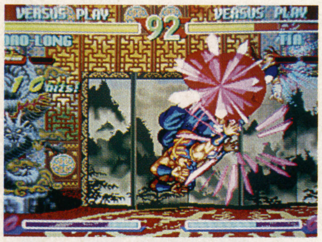


ショウの対空必殺技「紅三段蹴り」。キックボタンを連打することで連続で入る。重宝する技だ



李 刀龍

主人公のライバルであり、クンフーの達人。コマンド入力はタメ系。

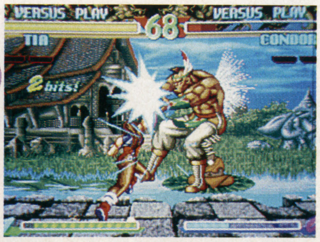


タオロンの超必殺技「神極乱舞」。タメを要するコマンド入力なので、出しどころの見極めが難しい



ティア・ラングレー

動きもすばやく、対空技も使える。バランスのとれたキャラ。

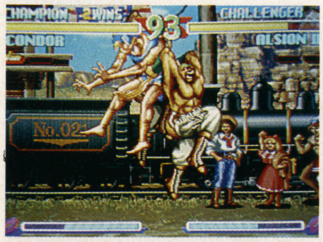


ティアの対空必殺技「ライジング・アッパー」。真上方向に上昇する技だけに、引き付けが肝心



コンドル・ヘッズ

格闘スタイルがプロレスだけに、投げ技が豊富で威力も高い。



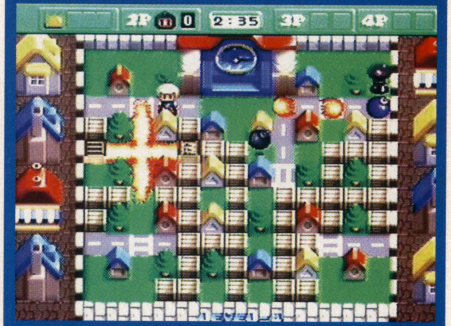
コンドルの投げ技「アトラス・ロックバスター」。威力は申し分ないので、コンドルの要となる技

新着タイトルNews

ネオ・ボンバーマン

近日登場予定　ハドソン

ハドソンのアーケード参入第2弾タイトルは、おなじみ『ボンバーマン』。ノーマルモードと対戦可能のバトルモードがあり、ルールはこれまでのコンシューマ版どおり。しかし、乗り物の数が10種類と大幅に増え、ボンバーマン以外のキャラが必殺技を持つようになったなど、いろいろパワーアップしているぞ。また、登場するすべてのキャラに声優を起用しているので、キャラがしゃべりまくり、対戦を一層盛り上げるのだ。



アイテムもあちこちに潜んでいるぞ



このデカキャラはいったい何だ?

今も昔も対戦プレイはメチャ燃える！
MVS基板を使った対戦モノを紹介

外はめっきり寒くなってきたけれど、ゲーセンでは今日もアツイ対戦が繰り広げられている。格闘アクション、スポーツ、パズル。ジャンルはいろいろだけれど、ここにまた2つの対戦モノが…

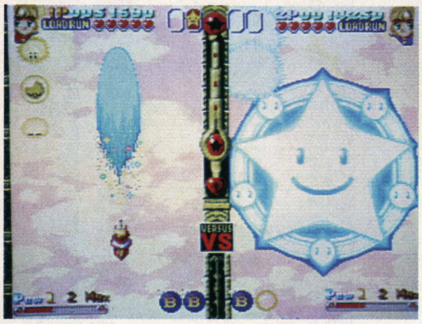
業界初！ 対戦パズル＋シューティングで対戦シューティング？

ティンクルスタースプライツ

11月下旬登場予定
ADK

対戦パズルとシューティングの要素をミックスした、対戦シューティングが登場。

システムは以下のとおり。左右に2分割された画面で、自陣に漂う「ザコ敵」を倒す。敵はいつも編隊を組んでおり、1体を破壊すると、爆風に巻き込んだ敵も「連爆」されるようになっている。多く連爆させればさせるほど、相手陣地により多くのザコ敵やおじゃまキャラを送ることができるというワケ。また「溜め撃ち」などの特殊攻撃を使った連爆を起こすことで、より強力な「ボスキャラ」を送りこむこともできるぞ。この溜め撃ちは、敵キャラを倒すほどにゲージの上限が伸びていき、レベルアップしていくのだ。



⇧左側がショット攻撃、右側がボム攻撃したところ。使用キャラは「ラン」



⇧キャラセレクトは9人（組）の中から。それぞれに特徴があるぞ



⇦アイテム「オーブ」を連爆に巻き込むと、一定時間連爆させた敵ザコすべてを、相手に送ることができる。非常に重要なアイテムだから見逃すな



⇧高レベルになった「溜め撃ち」を使うことによって、相手に「ボスキャラ」＆「エキストラキャラ」を送ることができる



一応、私が主人公
ラン

ヤッピー♡ ルッピー♡



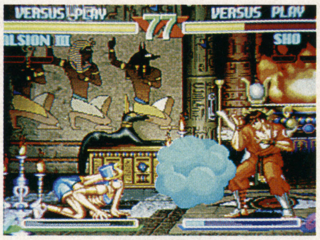
ライラ・エスタンシア
自然の中で育ったため、動きがすばやい。肉弾攻撃の強さが特徴。



⇧ライラの対空技「ワイルド・セイバー」。ライラもタオロンと同じく、コマンド入力はタメ系が中心



アルシオン3世
長い手足とトリッキーな動きで、相手を惑わす異色キャラ。



⇧アルシオンの必殺技「ポイゾン・フォッグ」。これを喰らった相手は一定時間硬直してしまう



ピエール・モンタリオ
長いリーチを活かしたサーベル攻撃を得意とするナルシスト。



⇧ピエールの必殺技「ムッシュ・クラッシュ」。パンチボタンを連打することで連続でつながる



シーク・マハール
体型を変えたり、炎を吹いたりと、攻撃はバリエーション豊か。



⇧マハールの超必殺技「カダブーラ・ボンバー」。この技は、魔神を呼び出し、相手をメッタ打ちにする



来週のアクション

NEXT WEEK "ACTION" GAME

11／22～11／28発売予定の全タイトル

COMING SOON

11.22 ▶ 11.28

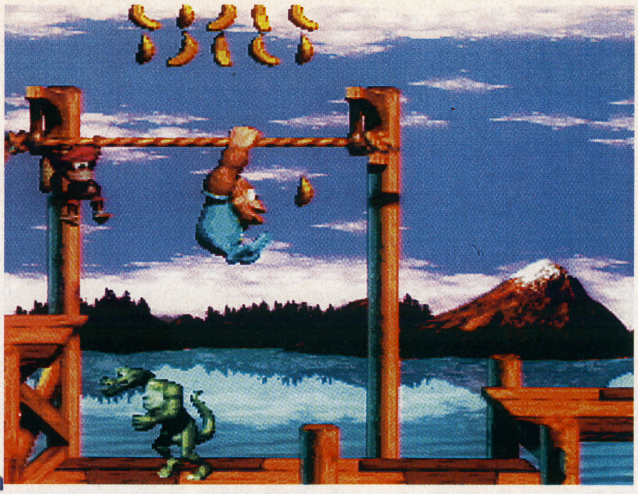
イラスト・東京都／時輪旅孔

11.23

愛らしいアニマルたちがおくる、大冒険活劇

今度は赤ちゃんコングが大活躍！ 仲間のアニマルも追加され、クレミス島を舞台にところ狭しと大暴れだ！

スーパーファミコン スーパードンキーコング3 謎のクレミス島



⬅美しい画面となめらかなキャラクタの動きは健在！



⬆今回初登場のディンキー。まだ赤ちゃんだけど、立派な体格と、あふれるパワーの持ち主なのだ

ＳＦＣとは思えないほどの鮮やかなグラフィックが特徴のアクションゲームが三たび登場！ 前作の主人公ディクシーが、行方不明になったドンキーとディディーを探すため、遠い親戚の赤ちゃんコング、ディンキーを相棒にして、クレミス島へ冒険に出るというストーリー。アニマルフレンドの種類も増え、ゲームモードにどちらが短時間で多くの面をクリアできるか競う、対戦モードが追加された。

ゲームは2人協力プレイ可能な横スクロールアクションだ。女の子のディクシーは、ポニーテールを使って敵を攻撃したり、髪を回転させてゆっくり空中から降りてくることができる。また、ディンキーは体を回転させて敵を攻撃できる。2匹は動きの素早さ、ジャンプ力などに違いがあるので、そのときの状況に合わせて操作するキャラを替えることが必要だ。

■…謎解きの要素が加わった

今回の作品の特徴は謎解きの要素が加わったこと。広いクレミス島の各所には、ディクシーたちを助けてくれるお店がある。彼らから情報や助言がなければ、とても島の隅々まで探索できないのだ。



⬆今回の冒険の舞台となるクレミス島。やっぱり相手はクレムリン軍団だぞ



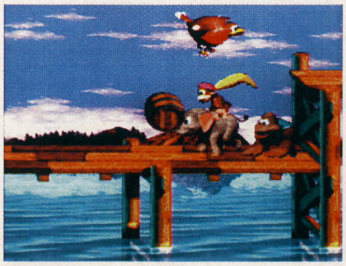
➡仲間キャラを持ち上げて、敵に投げつけて攻撃。チームワークが重要



➡いく先々でさまざまな人（動物？）たちからアドバイスをもらっていく

任天堂
11月23日発売
6800円
ロムカセット
(32M)
バッテリーバックアップ対応
(最大3)





⬆➡新アニマルフレンド、象のエリー。見た目のとおり、すごい怪力の持ち主だぞ

11.22

「ぐっすん」と「およよ」が活躍する爆発アクション

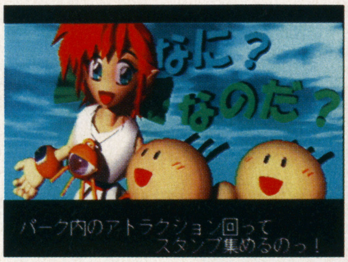
テーマパークのアトラクションを舞台に、全62ステージで繰り広げられる「よよ」たちとのバトル

プレイステーション ぐっすんぱらだいす

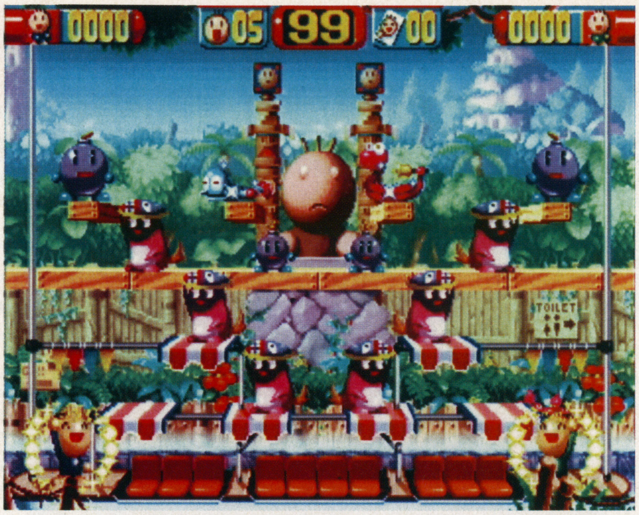
「ぐっすん」と「およよ」は、なのだ村のスーパーヒーロー。そんな2人の功績をたたえて建設された「ぐっすんぱらだいす」が今回の舞台だ。パズルゲームの『ぐっすんおよよ』とちがい、プレイヤーが直接ぐっすんとおよよを操作するゲームとなっている。

■…ばくはつくんを使ってクリア

ぐっすんたちの攻撃は、クラッカー弾を発射して敵を気絶させるだけで、直接倒せない。画面内にいる「ばくはつくん」を爆発させ、その爆風によってのみ、敵を倒せるのだ。ばくはつくんは、普段は眠っているだけで、ほおっておいても爆発はしない。持ち上げて投げたり、キックしたりするなどの刺激をあたえることで目をさまし、導火線に火がつく。点火すると一定時間で爆発するぞ。爆発したばくはつくんはすぐに復活するから、まちがえて爆発させてしまっても大丈夫。また□ボタンを押しっぱなしにしてばくはつくんや気絶中の敵に接触すると、持ち上げることができるようになる。持ち上げた相手はそのまま運ぶことができ、ボタンを離すと投げられる。こうしたテクを使い、敵をばくはつくんの爆風にまきこむのだ。

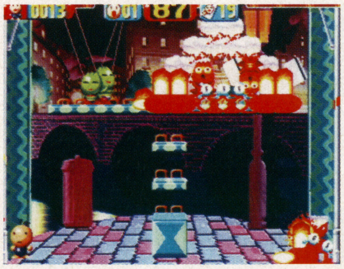


えみりは、入口の「なのだスタンプ」でセーブとロードをしてくれる



固定画面アクションの『ぐっすんぱらだいす』。ぐっすんたちや敵のしぐさがすっごくかわいいぞ


お助けアイテムを装備すると1回ダメージを防ぎ、特殊な能力も身につく


ばくはつくんの爆風で敵をやっつけられる。どかーんと爆発させよう



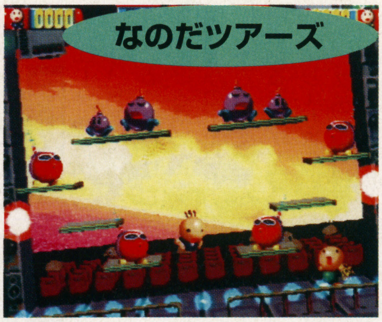
1つのワールド（アトラクション）は10ステージで構成されているぞ

仕掛けがいっぱいのワールドなのだー

悪い「よよ」たちが我が物顔で貸し切っている、テーマパークの6種類のアトラクションがゲームのステージ。ステージは傾いたり、左右が逆転するといった仕掛けが施されている。また、ステージの多彩な背景はとてもきれいだ。



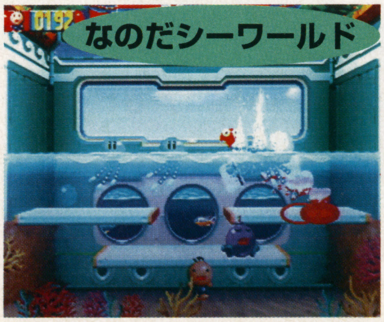
ステージが回転舞台となっていて、回転して左右が入れ替わったりする



スクリーンに映し出される映像に合わせて、画面がななめに傾くぞ



遊覧船を演出したステージで、上の床が横方向にスクロールするのだ



水族館とプールが一緒になったような面で、水面が上下したりする

アイレム
11月22日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

11.22

セガサターン アイアンマン／XO

人気アメコミキャラが平和を守る

アメリカンコミックで人気のヒーロー、「アイアンマン」と「XO」が活躍する横スクロールアクション。登場するキャラクタは、すべてレンダリングで描かれており、アイアンマンとXOの多彩なアクションでさまざまな敵キャラを倒していく。また2人同時プレイもでき、2人ともアイアンマンを操作することもできるのだ。世界の破壊を可能にする「コスミックキューブ」を、敵の手から取り戻すのがこのゲームの目的。ステージごとに出される指令を受けて、ニューヨークや熱帯雨林、核工場などを舞台に戦う。

7つのミッションの中に約20ものステージが用意されており、各ステージの最後には個性的なボスとの戦いが待っているぞ。アイアンマンとXOの基本攻撃はパンチやキック、ショット。コマンド入力によって、画面の奥に現れる敵を攻撃することもできる。また、建物の上に移動をしたり、空中にいる敵に攻撃ができる空中ホバリングや、前後同時攻撃などといった特殊技もあるのだ。



⬆もちろん2人同時プレイも可能。協力プレイで壁からウジャウジャと迫りくる敵を撃破していこう



⬆ボスを倒した後にハイポーズ。このようにユニークなポーズを決めることもできるのだ

XO



➡アクレイムコミックで人気のXO。足に備えたバーニアで攻撃をする

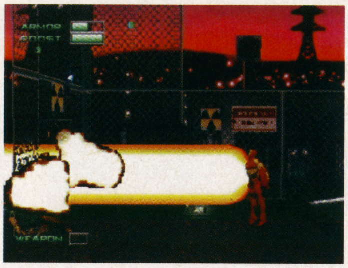


⬆個性的なボスが登場する。こいつは薬を飲んでパワーアップするぞ

アイアンマン



➡マーヴルコミックの人気ヒーロー。腕に備えたレーザーで敵をけちらす



⬆スーパーウェポンがさく裂。画面下のメーターが溜まってないと使えない



⬆ブーストが溜まっている状態だと、空中ホバリングができるのだ

アクレイムジャパン
11月22日発売
5800円
CD-ROM

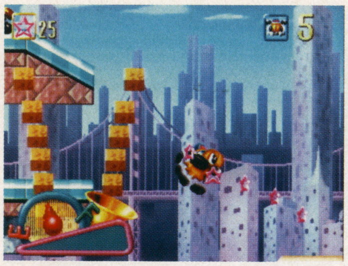
11.22

セガサターン TRYRUSH DEPPY

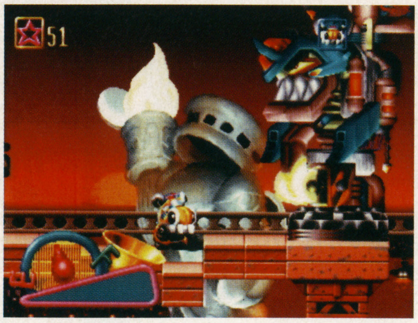
ドラマ満載のアクション

ニューヨークからロサンゼルスまでの、トライラッシュラリーに参加することになったデッピーが繰り広げる横スクロールアクション。ほかのキャラとの出会いなどによって、さまざまなドラマが展開されるマルチドラマシステムでストーリーが進行するぞ。全部で5つのステージが用意されており、各ステージのボスキャラを倒せば、ステージクリアとなるのだ。また、ゲーム中には隠しステージが用意されており、クリアすることによってタイムアタックモードが追加されるぞ。

敵はダッシュアタックか、ジャンプして上に乗ることで倒すことができる。ダッシュアタックは、ボタンを押し続けることによって溜まるダッシュメーターがないと使えない。また、ボタンを連打することにより、ダメージを受けたときの回復が早くなるのだ。



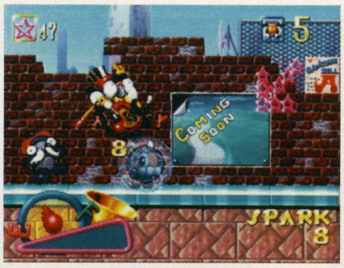
⬆デッピーは、ダッシュやズッコケなどのアクションパターンが豊富



➡迫力のボス戦。ボスも一癖ありそうな(?)奴ばかりだぞ



⬆アメコミ風コミカルキャラたちが登場。ゲーム中には、さまざまなイベントが発生するのだ



⬆アイテムには一定時間、無敵になるスパークバッテリーなどがある

日本クリエイト
11月22日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(7ブロック)

11.23

おなじみデジタルゴリラがGBでも活躍

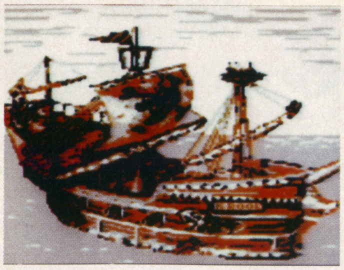
ゲームボーイ ドンキーコングランド

スーパーファミコン版の3作めと同日に発売される、『スーパードンキーコング』シリーズのゲームボーイ版第2弾。CGレンダリングを全面的に使った、なめらかに動く質感たっぷりのグラフィックが特徴のアクションだ。

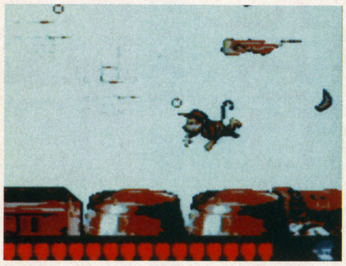
キャプテンクルールと、その一味であるクレムリンたちによって、ドンキーコングがさらわれてしまった。身代金としてバナナの山を要求してくるクルールだが、言いなりにバナナを渡して、コングファミリーがおくびょう者だと思われてしまってはたまらない。そこで、ディディーコングとディクシーコングが、ドンキー救出に向かうことになったのだ。

ということで、ゲームの主人公はディディー&ディクシー。ゲームを始めた時点では、ディディーが使用キャラ。ステージの途中にある「DKバレル」というタルを壊すと、そのなかにいる相棒と一緒になれる。この状態だと、セレクトボタンで自由に相棒と交代できるし、ダメージを受けたときは自動的に相棒と交代することになるのだ。キャラごとの特徴をつかんで、局面に合わせたキャラ交代をうまく使いこなせば、冒険が楽になること間違いナシ！

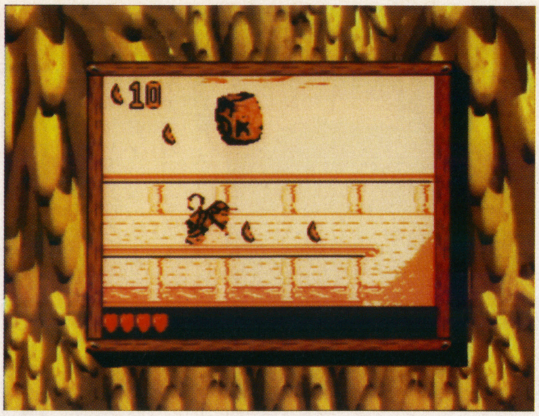
また、2人の冒険を手助けしてくれるアニマルフレンドたちも、ステージのあちこちに登場する。その顔ぶれは、カジキ、サイ、クモ、アザラシ、ヘビ、オウムといった面々。例えばカジキのエンガードだと、Aボタンを押すことなく水中をスイスイ泳げて、鋭いハナを使ったダッシュ攻撃もできるといった感じ。強力な仲間たちの力も借りて、悪ものたちをやっつけて進もう。



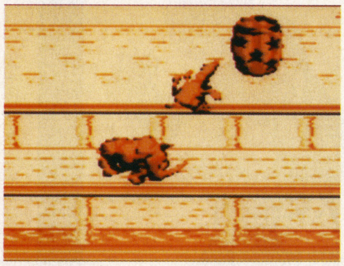
⬆マップ画面。矢印が出ている方向で進むステージを選ぶことができるぞ



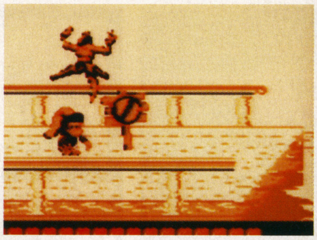
⬆水中ステージなど、コングたちの冒険はいろいろな場所におよぶのだ



⬆バナナを集めるディディーコング。スーパーゲームボーイでプレイすると、画面の周りもバナナづくしになっちゃう



⬆アニマルフレンド、サイのランビ。突撃するのが大好きで、心強いパワフルなやつ



⬆ディクシーは、自慢のポニーテールを使ったアクションが得意。ジャンプ中にはゆっくり降りてくることもできる

任天堂
11月23日発売
3000円
ロムカセット
(4M)
バッテリーバックアップ対応
(最大3)
13色対応

11.22

3本を缶詰めパック

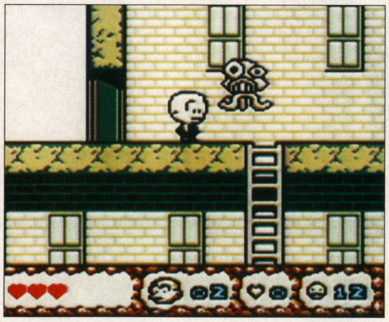
ゲームボーイ 原人コレクション

今までハドソンがゲームボーイで出してきたソフトを、シリーズの何作かをセットにして、シャレた缶のパッケージに収納して発売している「〜コレクション」シリーズ。コミカルなアクション『GB原人』シリーズ3作をパックにしたのがこのソフトなのだ。

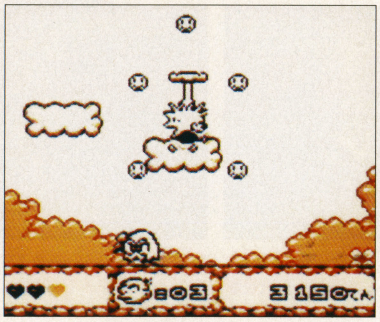
シリーズ3作中、『GB原人』と『2』は、同じタイプの横スクロールアクション。ジャンプとボンク（頭突き攻撃）を駆使して、各ステージを進んでいく。骨つき肉を食べることなどで、パワーアップした姿に変身できるのだ。例えば、『GB原人』だとGB岩人、GB叫人に変身する。

■…ミニゲームで遊ぶ『〜ランド』

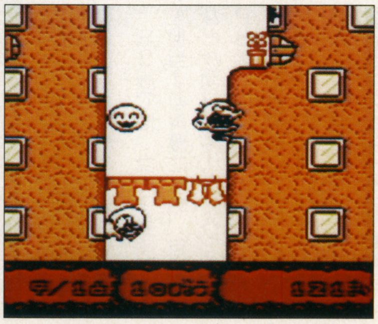
『GB原人ランド』は、ちょっと味付けが違う。6種類のアトラクションがある「ちっくん王国」が舞台で、ゆうぎ券を買って好みのアトラクション（ミニゲーム）を選んで遊ぶというシステムなのだ。アトラクションにはレベルが1から4まであり、どれか1種類のレベルをすべてクリアすると、もう1つゲームが追加される。



➡変身キャラが3種類に増えた『GB原人2』。その名も盗人、食人、達人



➡『GB原人』より。大きい肉を食べてGB叫人に変身する瞬間



➡『GB原人ランド』。マンションの頂上をめざす「ちっくんまんしょん」

ハドソン
11月22日発売
3980円
ロムカセット
(8M)
13色対応



イラスト・大阪府／みゆきのお母さん

来週の格闘アクション

NEXT WEEK "FIGHTING ACTION" GAME

11／22〜11／28発売予定の全タイトル

COMING SOON

11.22▼11.28

11.22▼

美少女だらけのポリゴン格闘ゲームがついに登場！

アイドルの座をめざして、8人のキャラクタが闘う。豪華な声優陣にも注目!!

プレイステーション　セガサターン　**FIST**



↑女の子のキャラクタゲームとあなどることなかれ。中身は本格的な格闘アクションでなかなか楽しめるようになっているぞ

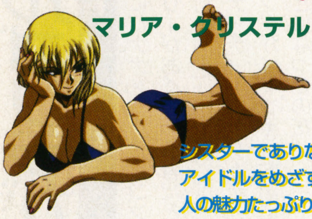
アイドルデビューをめざして、6人のかわいい女の子と2人の男が格闘オーディションで激突する。各キャラのコスチュームは、忍者装束や着ぐるみといった個性的なものが多い。キャラクタボイスは声優さんによるもので、ゲーム中でとにかくしゃべりまくるぞ。

ゲームは見ての通りのポリゴン格闘もので、操作には方向ボタンとパンチ、キック、ガードの3つのボタンを使用する。これらを組み合わせることで、投げ技や必殺技、コンビネーション技を繰り出せるぞ。また、特殊動作としてパンチ、キック、ガードボタンの同時押しで前転移動ができ、相手の攻撃をかわして近づける。



刻風

忍者装束を身につけて闘う。スキのすくない投げ技をもっている



マリア・クリステル

シスターでありながらアイドルをめざす。大人の魅力たっぷり



↑男も負けじと2人が参戦。男らしく、ジャイアントスイングなどのパワフルな技の数々を繰り出す



↑かわいい女の子が盛りだくさん！　誰を選ぶかついつい迷ってしまう



青木真琳

セーラー服を着て闘う女子高生。ヒップアタックがかわいいぞ



↑ダウンした相手に対して、上方向とパンチボタンによる攻撃か、下段攻撃でダメージを与えることができる



↑アッパーなどで相手を浮かして、空中で攻撃を加える「空中コンボ」もあるぞ。ごっそり相手の体力を奪える



バニー・メイ

バニーさんの衣装で闘うぞ。かかと落としなどの技をもっている

SS版とPS版の違いはこれだ！

SS版では、女の子キャラ6人を担当する声優さんの、自己紹介などが聞けるモードが入っている。PS版では、ストーリーモードで勝ち進むと見ることができる、各キャラクタの特別なグラフィックが入っているぞ。



↑これがSS版のおまけ。なお、両機種版とも初回限定でオマケのCDがつくぞ

イマジニア
11月22日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

　※画面はSS版のものです。


イラスト・東京都／きさらぎ浅葱

11.22

GB版は、「行き」と「帰り」がある不思議のダンジョン

ダンジョンに入るたびにマップが変化するので、何回でも楽しめる。新しいモンスターも登場する、シリーズ最新作が登場。

ゲームボーイ 不思議のダンジョン 風来のシレンGB—月影村の怪物—

スーパーファミコン版で発売された『不思議のダンジョン』シリーズの最新作が、ゲームボーイに登場。入るたびに変化するマップ、ターン制で進行していく戦闘などが特徴的なRPGだ。基本システムなどはこれまでのシリーズを継承しつつ、ゲームボーイ版ならではの新しい要素がいくつか加わった。シナリオは難易度変更が可能になり、3段階からの選択ができるようになった。またスーパーファミコン版で好評だった「フェイの問題」も問題数が増え、パワーアップして収録されているぞ。

■…少年を追ってシレンは旅立つ

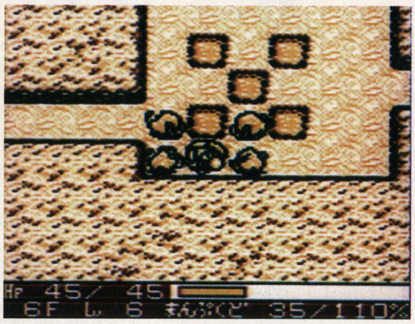
『風来のシレン』でシレンの相棒だったイタチのコッパが行方不明になる。そのコッパを追ってシレンが再び旅に出るオープニングストーリー。月影村は怪物に襲われて以来、幼い少女を「いけにえのどうくつ」に捧げることで平和を守ってきた。この村に立ち寄ったシレンは、洞くつに向かった少年を助け出すために後を追う。



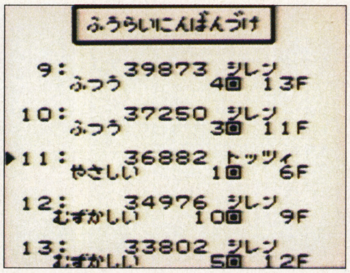
⇧シレンの相方であるコッパが、行方不明になってしまった



⇧村のしきたりによって、フミはいけにえに選ばれた。フミの母はなんとかして助けたいと思っている



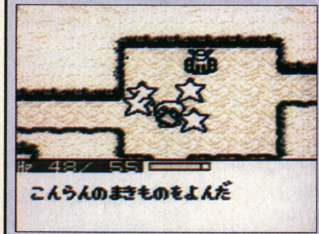
⇨近くに敵がいる場合には、シレンの向きが重要になってくる



⇧3つの難易度に共通したハイスコアを見ることができる

ダンジョン内ではアイテムが重要なのだ

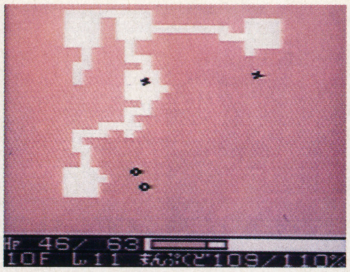
この『不思議のダンジョン』シリーズでは、アイテムが重要な役割を果たしている。本作では、前作以上に効果のある新アイテムが多数用意されているぞ。アイテムは、基本的にダンジョン内に落ちている物を拾って使用していく。アイテムをもてる数は最大20だが、「保存の壺」を使うことにより、ツボの容量ぶん余分にもつことができるのだ。アイテムがいっぱいのときには、ほかのアイテムに乗って足元コマンドで手持ちのアイテムと交換することもできるぞ。また、ランダムで出現する店からも買える。買うのはもちろん、ドロボーもできるぞ。



⇧アイテムを使わないと先に進めない場合もでてくるぞ



⇧いらないアイテムは全部売ってしまい、すべてお金に換えたほうがいいぞ



⇧場所が分からなくなったら、オートマッピングで確認しよう

動物が仲間になる

無事にコッパと出会えると、村の動物たちと話ができるようになる。さまざまな情報を聞けるほかに、仲間として一緒に冒険ができるのだ。戦闘は自分の考えで、敵が近くにいると攻撃してくれる。また、動物ごとに違う、役に立つ特殊能力をもっているぞ。



⇧仲間できる動物は犬、ニワトリなど。ほかにも仲間にできるのかな？

チュンソフト
11月22日発売
3900円
ロムカセット
(4M)
バッテリーバックアップ対応
(最大3)



イラスト・東京都／雛あびる

来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

11／22～11／28発売予定の全タイトル

COMING SOON

11.22 ▶ 11.28

11.22

魔宝を求めて、恋に冒険に大忙し

プレイステーション　エターナルメロディ

ふとしたことから異世界に紛れ込んでしまった主人公。現実世界に戻るためには、魔宝と呼ばれるアイテムを集めなければならない。街で出会った女の子たちとパーティを組んで、魔宝を探す旅に出るというストーリーだ。

パーティに加えることができるのは、全部で9人いる女の子のうちの3人。選択しなかったキャラは主人公たちのライバルとして登場、魔宝をめぐって争うことになる。

■…収入を得るためアルバイトも

魔宝は各地のダンジョンに点在しており、ダンジョンには敵との戦闘やトラップなど、さまざまな障害が待ち受けている。これを突破するために、普段の移動時、各キャラの修行スケジュールを組み、それぞれの能力値を上げていくことが必要になる。しかし、スケジュールを実行するためには、お金が必要。収入を得るには、ダンジョンで財宝を探すか、街でアルバイトするなどしなければならない。



➡キャラによって得意な分野がある。ティナは魅力が高く、魔法使い系

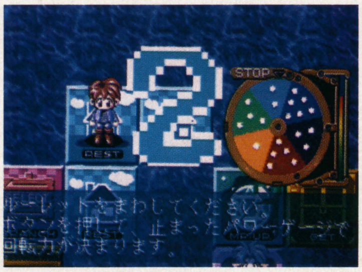


⬆ときおり発生するイベントシーン。彼女たちの質問にどう答えるかで、友好度も上下する。キャラの性格に合わせて返事しよう

メディアワークス
11月22日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（2ブロック）



⬆各キャラとの友好度も一目でわかるステータス画面。赤くなっている数値は要注意



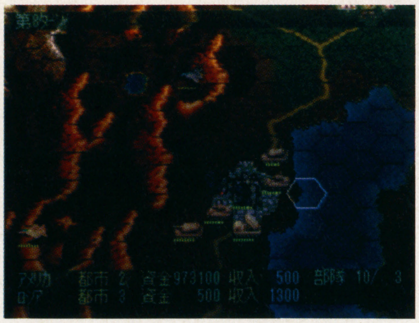
⬆スゴロク方式で進行するダンジョン。他パーティとの戦闘などイベントてんこもり

11.22

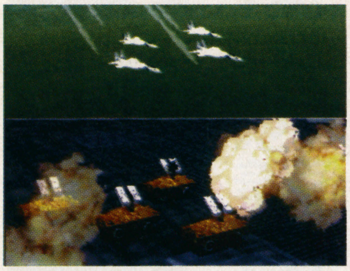
現代兵器が総登場！

プレイステーション（PS・ザ・ベスト）戦闘国家　エアランドバトル

現代を舞台にした戦略シミュレーション。登場兵器は約100種類。この中から自分の好きな兵器を選んで編成し、オリジナルの軍勢を作ることもできるぞ。ゲームモードは決められたMAPをクリアしていく「チャレンジマップ」モードと、好きな面を好きな条件でプレイできる「通常マップ」の2種類が用意されている。

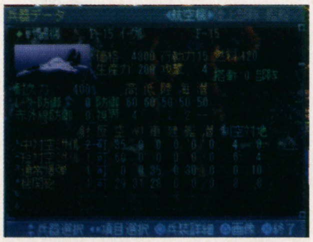


➡ヘックスで仕切られた戦場。視点を自由に切り換えることもできるぞ



⬆アニメーションで再現される、大迫力の戦闘シーン。繰り返して見ることも可能

SCE
11月22日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（3ブロック）



⬆兵器の詳細画面。兵装や性能の確認などはここで行う。残り燃料や残弾のチェックなど、するべきことは多い



⬆すべての登場兵器に、ポリゴンで再現されたグラフィックがある。軍事雑誌が監修した画像はリアルそのもの



イラスト・東京都／こじまあや

来週のシューティング
NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

11.22
▼
11.28

11.22

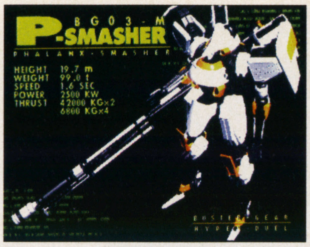
セガサターン ハイパーデュエル

2タイプに変形可能の自機で敵をせん滅する

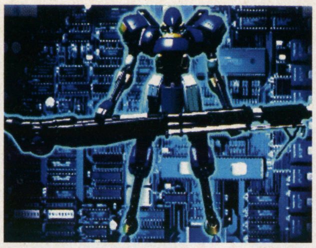
月基地より発見された新型戦闘体を操り、テロリストとの戦闘を繰り広げる



⇧プレイヤー選択画面。性能のちがう3つの機体のなかから好きなものを選ぼう

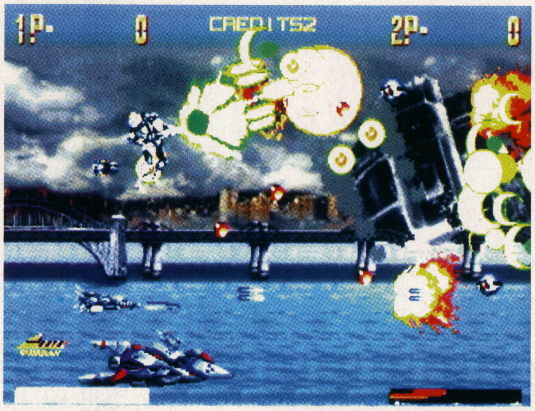


⇧ショットの威力が強力な反面、移動速度が遅い「ファランクス・スマッシャー」。3つの機体は各々特徴がある

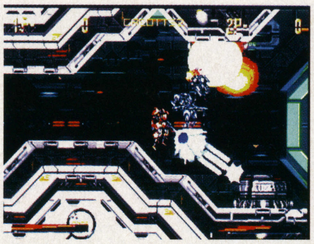

⇧サターンモードで新しく描き起こされた感涙もののグラフィック。オープニングムービーも追加されたぞ

94年にアーケードで登場したシューティングゲームが、グラフィックなどをパワーアップしてサターンに移植される。異文明が創造した機械群を、人類の手で改良した兵器「バスターギア」。これを操り、テロリストに強奪された0号機を奪還するのだ。

自機である3種類のバスターギアは、戦闘機形態の「ファイター」と、機動歩兵形態の「アーマー」の2タイプにいつでも変形することが可能だ。ファイターはスピードが速く、機動性に優れていて、武器は威力が低い、前方固定のワイドショット。対してアーマーは、スピードは遅いものの地形に当たってもダメージを受けない。武器は威力の高いビームショットで、ある程度上下に角度をつけて撃てる。また、自機はパワーアップアイテムを取ることによって4段階までパワーアップする。3段階目からは、ホーミングミサイルなどのサブショットも発射されるようになるぞ。面クリア時には4つのボーナス得点が加算され、ハイスコアアタックを熱くしている。

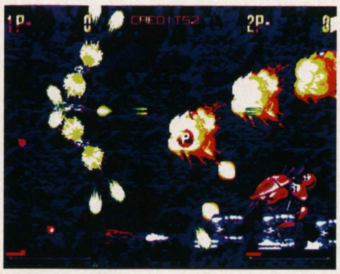


⇧ステージは強制横スクロールのサイドビュー。敵機を迎撃し、ステージ最後に出現するボスを倒すと面クリアとなる


⇧「アーマー」だと地形に当たっても大丈夫なので、細い通路内部があるステージには向いている

2タイプの援護兵器とボマーショット

援護兵器のアイテムを取ると、自機の後を追うように動きながら援護攻撃をしてくれる。また、自機は強力なボマーショットを撃つことができる。この攻撃は、時間で回復していくゲージを消費する。


⇧ボマーショットは自機の形態に応じた、2種類の攻撃があるのだ



⇧援護兵器には耐久力があり、一定以上敵の攻撃を受けると破壊される

オリジナルそのままのアーケードモード

アーケードでプレイしていた人にはうれしい、完全移植のアーケードモードもある。同じゲームでもステージのグラフィックやデモのイラストなどが大きくちがうので、アーケードを知らない人も新鮮な気分でプレイできるぞ。



⇧アーケードをやっていた人はまずこちらをプレイ。懐かしさが込み上げる…

テクノソフト
11月22日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(5ブロック)

11.22

セガサターン 戦国ブレード

日本が舞台の和風シューティング

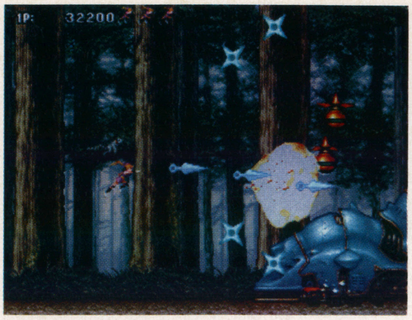
アーケードで好評を得た『戦国エース』の続編が、サターンに移植されて登場。デモ関係をパワーアップした（もちろんアーケードのままも選択可能）ゲーム本編が入ったCDと、『ガンバード』で好評だった特別企画がボリュームアップしたCDとで、2枚組みになっている。2枚目のCDには、ユーザー参加のイラストコーナーや、設定集などが収録されている。キャラクタは前作からの2人に加えて、新たに3人が登場。

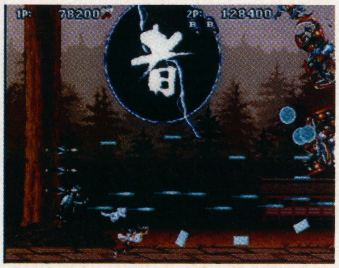
■…ステージは全部で10ステージ

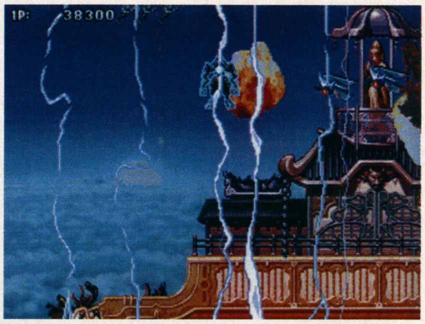
キャラクタのデザインは、イラストレーターの司淳によるもの。プレイヤーが選択できるキャラクタは、こより、天外、ハガネ、翔丸、ユーニスの5人。それぞれ怪鳥や忍猿などといった専用のオプションをもっており、その能力もさまざまだ。また、各キャラごとに異なったボムが使用でき、派手な演出と共に敵に強烈なダメージを与えてくれる、最大の必殺技だ。ステージは全部で10ステージが用意されている。コースの分岐を選ぶことによってエンディングが変わってくる。

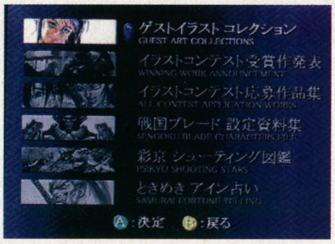


こよりは前作からの再登場となり、翔丸とユーニスは新キャラクタとして加わった


サナギのようなボス。破壊すると、中からチョウ型の2次形態が出現


もちろん2人同時プレイも可能。協力してプレイすると戦いが楽になる


各キャラは、ド派手なボムを装備している。威力は強大だぞ



付録のCD-ROMである「戦国瓦版」。イラストや設定資料集が収録されている。また、運勢まで占える

アトラス／彩京
11月22日発売
6800円
CD-ROM
(2枚組み)
バックアップメモリー対応
(8ブロック)

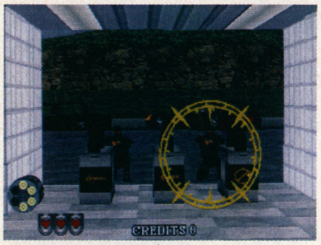
11.22

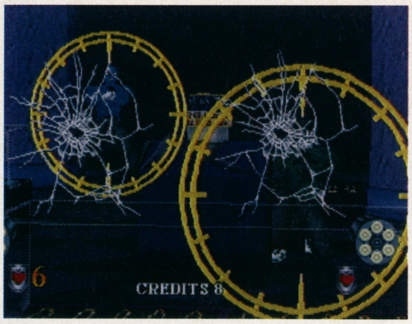
セガサターン バーチャコップ2

照準を合わせ狙い撃て

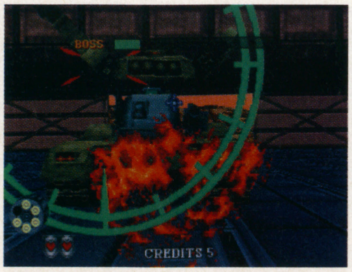
アーケードで人気の高かったガンシューティングの移植作。サターン版では任意に銃を変えることができるガンセレクト機能が追加された。武装して向かってくる犯罪者を、銃で撃ち倒していくというゲームだ。一般市民を撃ってしまうと、ライフが1つ減ってしまう。もちろん敵に撃たれた場合にも1つ減ってしまい、ライフがなくなるとゲームオーバーとなってしまうのだ。

『2』では、初級、中級、上級の3ステージが用意されている。ステージが始まる前には、事件現場に向かうといったオープニングデモがある。ゲームが進んでいくとルート分岐があり、進んだルートによってストーリーが変わってくるのだ。また、アーケードにはなかったサターンウェイという新ルートが、上級ステージに収録されているぞ。


改札口でも死闘が繰り広げられる。この後、電車の中にまで侵入してのバトルが始まる


敵が出現したら、すぐに撃て!! 油断してるとやられるぜ


敵はヘリコプターの上からも攻撃してくる。激しく横に移動するヘリコプターを狙い撃て!!


巨大戦車がこのステージのボスだ。破壊するまであと少し!!

セガ
11月22日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(10ブロック)
バーチャガン対応

11.22

サイコガンで敵を撃ち倒す痛快な3Dシューティング

無尽蔵に繰り広げられるアクションシーンが「コブラ」の魅力を十分に引き出しているぞ

プレイステーション　コブラ・ザ・シューティング

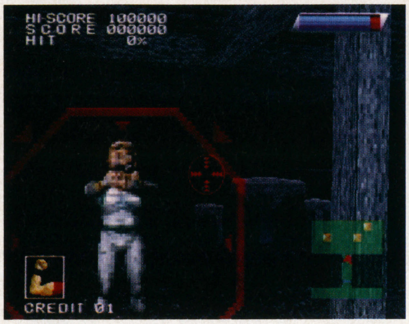
広い宇宙でただ1人、左腕にサイコガンを持つ男「コブラ」。プレイヤーはコブラ自身となり、立体空間の中で現れる敵を撃ち倒し、ステージを進んでいく。コブラの武器である精神波を放つ銃サイコガンは、原作どおりに弾道を自由に曲げることができる。そのため、壁の陰に隠れながら敵を撃つこともできるぞ。コブラは、通常移動のほかにジャンプやしゃがみ、横方向への平行移動といった多彩なアクションをとることができる。特に横方向への平行移動は敵の弾よけとして重要になるぞ。これらのアクションとサイコガンでの攻撃をうまく組み合わせて進んでいこう。また、コブラのライバル、クリスタルボーイや相棒であるアーマロイドレディといったおなじみのキャラも登場。声優の起用によってしゃべりまくるぞ。



⇧コブラといえばサイコガン。立体空間でのシューティングは、プレイヤー自身が撃ち倒す感覚を最大限に表現している



⇨表の顔は占い師、裏の顔は情報屋のミス　マドゥ。もちろんしゃべるぞ



⇨プレイヤーの直接視点によるモードへの切り換えも自由に行なえる

溜め撃ちができるサイコガン

メイン武器のサイコガンは、撃たずに溜めていると威力の高いハイパーショットになる。また、発射ボタンを押しっぱなしにすると、威力は低いものの連射が可能。ボスといった耐久力が高い敵にはハイパーショット、ザコなどに囲まれたときは連射で切り抜けるといった使い分けをするのだ。

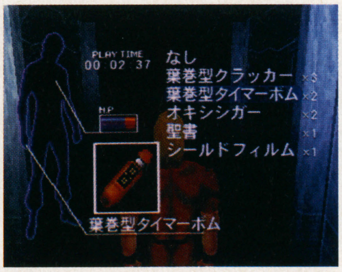


⇨ハイパーショットは、発射した後の光源が長く、威力も大きいぞ


⇧サイコガンの連射は押しっぱなしでいいため、敵に照準を合わせやすいのだ

コブラを助けてくれるいくつものアイテム

ゲーム中にSTARTボタンを押すと装備選択画面に切り替わる。ここで選んだアイテムが使用できるようになるぞ。アイテムは、もっているだけで効力を発揮するもの、回数制限のあるボムなどの攻撃用のもの、体力回復剤のように取った瞬間に効力を発揮するものなど多種多様だ。



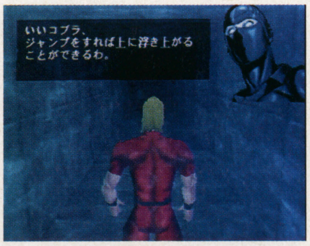
⇧タイマーボムなどが葉巻型というところが、コブラのカッコイイところ



⇨葉巻型クラッカーを爆発させたところ。広範囲に効果がおよぶ

バリエーションに富んだステージ

ステージはただの3Dダンジョンにはなっておらず、ダメージを受ける罠や、開かれた空間を強制スクロールで進んでいくアクションといった要素も盛り込まれている。



⇧上下にも通路が分かれる水中ステージ。いわゆる迷路のような構造なので、出口が見つからず迷いやすい


⇧ステージの途中には、ダメージを受けてしまうトラップなどもある。うまくかわして進んでいこう

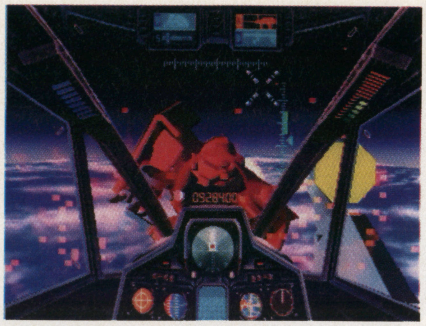
タカラ
11月22日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

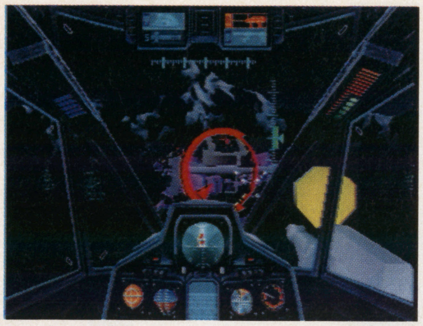
11.22

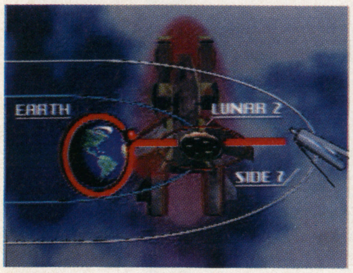
コックピット視点で敵と戦う

プレイステーション（PS・ザ・ベスト）機動戦士ガンダム

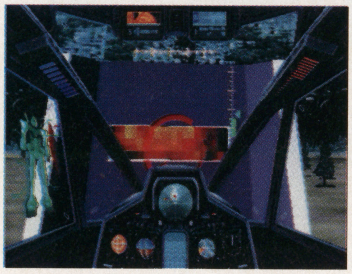
アムロ・レイとなってガンダムのコクピットに乗り込み、敵モビルスーツを破壊、または撤退させることがこのゲームの目的。
　ゲームの画面はコクピット内部からの一人称視点となっており、画面外の敵は二次元レーダーで場所を知ることができる。使用できる武器はビームライフル、ハイパーバズーカ、バルカン、ビームサーベルの4種類。敵の攻撃はシールドを出せば防ぐことができる。画面の決められた（正面）範囲に入った敵は、△ボタンを押せばロックオンすることができる。ガンダムは、ロックオンした敵を常に正面に捕らえるように自機の向きを変えるぞ。ビームライフルなどの攻撃は、画面に表示されている照準をロックオンした敵に合わせて行なうのだ。

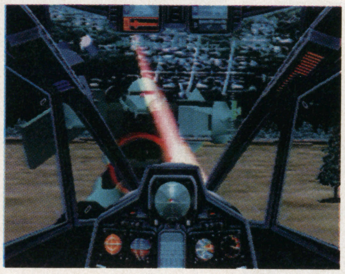

数々の名場面を再現している。「連邦のモビルスーツはバケモノか!!」


ドム3体で構成された、黒い3連星によるジェットストリームアタック



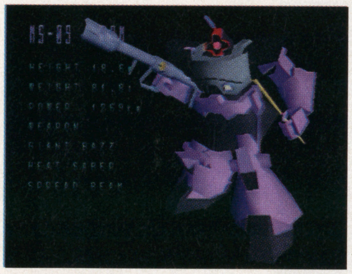
ステージが始まる前に、簡単なストーリーが永井一郎氏により語られるのだ


敵の攻撃を防げるシールドには耐久力があり、破壊されてしまうおそれも


ビームサーベルによる一撃は強力だが、敵に接近しなければならない



ゲーム中、カッコイイCGムービーやイラストが多数用意されている


オプションの中に、モビルスーツのデータを見ることができるモードもある

バンダイ
11月22日発売
2800円
CD-ROM

11.22

熱いドッグファイト

プレイステーション（PS・ザ・ベスト）SIDEWINDER U.S.A.

作戦に従い、F4ファントムなどの機体を操縦して敵戦闘機を破壊していく、フライトシミュレーション＋シューティング。武装にはバルカン砲と4種類のミサイルがあり、画面に表示されるレーダーなどをたよりに、制限時間内で作戦をクリアする。今回の『U.S.A.』ではユーザーの声などにより改良を加え、機体の挙動のよりリアルな再現、ゲームバランスの再調整などが行われている。


ドッグファイトの迫力がビンビン伝わってくるオープニングムービー



世界MAPに表示されている赤い点が、これから出撃可能な作戦ポイント。自分で選択できるぞ



機体は全部で6機種。作戦をクリアすることで最新鋭機を選べるようになる


目標をロックしてミサイルを発射!! すみやかに作戦を遂行するのだ


今回の変更によってスムーズ感、スピード感が格段に向上したのだ

アスミック
11月22日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（2ブロック）
アナログジョイスティック対応
対戦ケーブル対応

11.22

レーザーで敵を破壊する3Dシューティング

セガサターン カオスコントロールリミックス

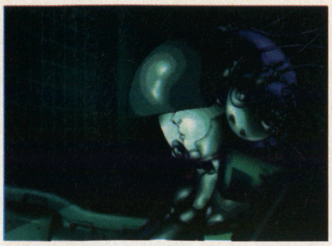
昨年発売された3Dシューティング『カオスコントロール』のマイナーチェンジ版。ゲーム内容に変化はなく、システム面などに細かいアレンジが加えられている。ハイレゾモードにより画面が鮮明になった。また、シャトルマウスに加えて、バーチャガンにも対応するようになった。さらに、2人同時プレイも可能になったのだ。

地球の侵略を企む、異星人ケシュラーンから地球を守るのがゲームの目的だ。プレイヤーは次々に現れる敵をレーザーで撃って破壊していく。舞台となるのは、独特の雰囲気を持つ未来世界。マンハッタンや宇宙空間など、全12ステージで構成されている。ステージをクリアする条件は、目的地に無事についた場合と、特定の敵を倒した場合の2種類がある。クリアすると次のステージのヒントが隠されたアニメーションが始まるのだ。

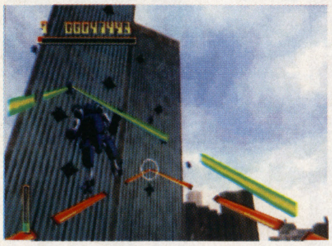
このゲームでは自機の操作はできない。プレイヤーは照準に合わせて、敵を破壊するだけなのだ。視界は目まぐるしく、グルグル360度回転していく。敵もさまざまな所から出現するので、冷静に対応して撃ち落としていこう。



宇宙空間での激しい闘い。無限に広がる暗闇の中、現れる敵すべてをひたすら破壊し続けるのだ



オープニングやステージクリア後などには、ドラマチックなアニメーションが挿入される



マンハッタンはすでに敵の手に落ちてしまった。ビルの付近では空中から大量の敵が降ってくる

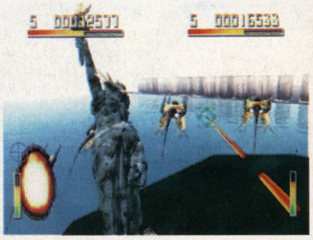
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
11月22日発売
4800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応（4ブロック）
バーチャガン対応
シャトルマウス対応



なにやらボスらしき敵キャラが登場。激しい攻撃を仕掛けてくるので果敢に応戦しよう



マンハッタンのビル街をグルグルと移動していく。占領されたこの街を解放するのも目的なのだ



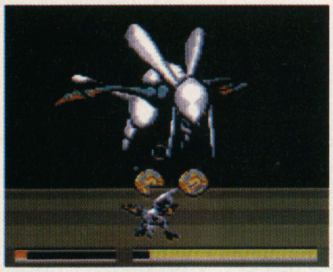
2人同時プレイもできる。自由と平和の象徴である自由の女神でさえ、この事態は予測できなかっただろう

11.22

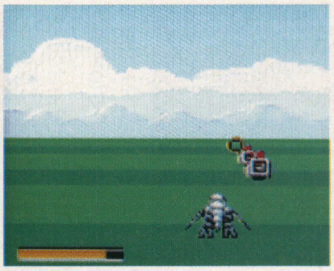
ドラゴンと少年の戦い

ゲームギア パンツァードラグーン MINI

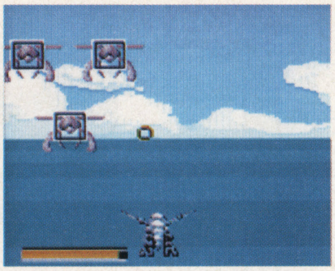
サターンで発売されたポリゴン3Dシューティング『パンツァードラグーン』が、『MINI』となってゲームギアに登場。ドラゴンとそれにまたがった少年が、画面の奥から出現する敵を破壊していくのだ。ドラゴンは3種類の中から選ぶことができるぞ。武器は少年が撃つショットと、ドラゴンが放つロックオンレーザー。ステージ最後には、ボスキャラが待っており、倒すとそのステージはクリアとなり、次のステージに進むぞ。



ボスキャラとの戦闘。ボスのヒットポイントはメーターで表示されるぞ



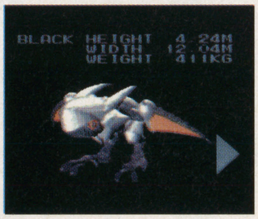
画面奥へ奥へと進んでいく。はるか彼方の地平線まで…



もちろん、ロックオンも可能。ザコキャラは一発で破壊できるのだ

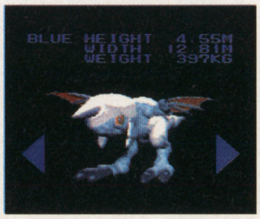
セガ
11月22日発売
4800円
ロムカセット（4M）

BLACK



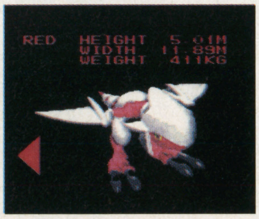
耐久力に優れており、ロックオンもしやすいのだ

BLUE



スピード重視型。バルカンのショットも速い

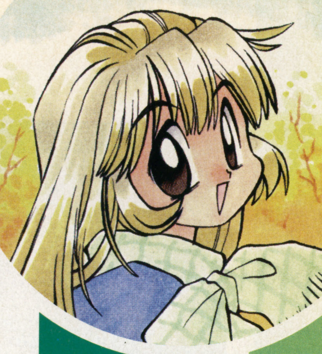
RED



パワーがあるのがRED。しかし、スピードは遅いのだ

来週のアドベンチャー
NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

11/22〜11/28発売予定の全タイトル


イラスト・東京都／雛あびる

11.22 機械の少女とコミュニケーション

ニンテンドウ64 ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット～

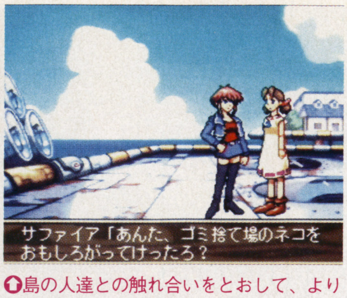
人間に限りなく近い能力を持った機械の少女、ジョゼット。製作者であるジェペット博士が亡くなり、彼女は天涯孤独の身となってしまう。人間としての知識や経験がまるでない彼女にプレイヤーが手助けして、自立できるまでにしてあげるのがこのゲームの目的だ。

■…ジョゼットは学習する

彼女にプレイヤーの意思を伝える方法は、肯定的、否定的、どちらでもない、という3種類の態度だけ。彼女が問いかけてくる質問に応えてあげることで、彼女は自分なりにその意味を解釈し、学習していく。彼女の問いかけを無視すれば心は閉ざされ、論理的でない応答をしていけばプレイヤーに不信感を抱く。彼女がどのような性格の女の子に育っていくかは、すべてプレイヤー次第なのだ。

■…プレイヤーが「教える」

他人との接触をもつことのなかった彼女は、島の人々と出会うことでさまざまなことを覚えていく。例えば、あいさつという単純な事柄でも、彼女にとっては未知のしろもの。プレイヤーに一から教えてもらわなければ理解できないのだ。こうした経験を積んでいき、徐々に成長していくのだ。



⇧島の人達との触れ合いをとおして、よりいっそう人間らしくなっていくのだ



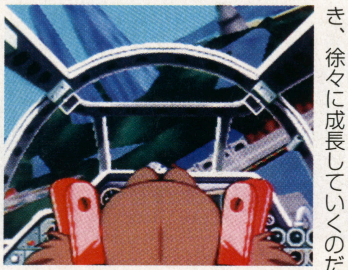
⇧ジョゼットはとても表情豊か。感情にあわせてコロコロ表情が変わるぞ



⇧ゲーム中、いろんな事件が待ち受ける。これはミスコンテストに出場したところ



⇧好奇心旺盛なジョゼットはいろんな質問を投げかけてくる。プレイヤーの答え方次第でどんな性格にもなるのだ


⇧ゲームが進行していくと、飛行機の操縦なんてことまで学習していくジョゼット

エニックス
11月22日発売
9800円
(コントローラパック同梱)
ロムカセット
(64M)
コントローラパック対応
(24ページ×3)

11.22 憧れの声優に会える

プレイステーション ボイスパラダイス　エクセラ

ゲームの目的は、目標の声優を追いかけ、できる限り多く音声を収録すること。本屋や出版社など、声優のスケジュールを調べるために、いろいろな場所を奔走することになる。うまく声優に会うことができれば、それぞれの声優のムービーを見ることができるぞ。

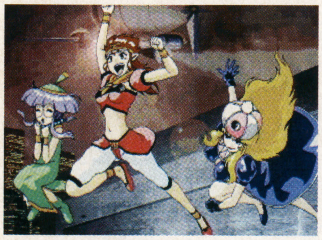

⇧各地で情報を集め、ようやくお目当ての声優を探し出したところ。この日はゲーム制作会社でインタビューだ

アスク講談社
11月22日発売
6800円
CD-ROM
(2枚組み)
メモリーカード対応
(1ブロック)
マウス対応

11.22 一風変わった西遊記

プレイステーション 東方珍遊記　はーふりんぐ・はーつ!!

フルアニメーションで話がテンポよく進んでいくアドベンチャー。話の途中には妖怪とのコマンド選択式の戦闘が行われ、ゲーム展開にメリハリを与えている。また、國府田マリ子、久川綾、鈴木真仁などの人気声優がキャラの声を担当しているぞ。


⇧原作では妖怪だった彼らも、こんなにかわいい姿で登場！　悪人相手に、自慢の神通力を使って大暴れするのだ

ナグザット
11月22日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1〜4ブロック)



イラスト・東京都／時輪旅孔

来週のスポーツ
NEXT WEEK "SPORTS" GAME

11.22→11.28

11.22

熱い実況で気分はほとんどTV観戦

とにかくしゃべりまくるサッカーゲーム。なめらかな選手の動きとリアルな画像で臨場感満点だぞ！

プレイステーション Jリーグ実況ウイニングイレブン'97

ジョン・カビラ氏のパワフルな実況が印象的だった『ウイニングイレブン』が、解説に松木安太郎氏を加え、パワーアップして帰ってきた！チームデータは今期の最新版。Jリーグから昇格した京都パープルサンガとアビスパ福岡の2チームも当然入っている。競技場をはじめ、画面はすべてポリゴンで描かれている。選手は顔の表情、髪型などがテクスチャーマッピング処理でリアルに再現されている。フォーメーション設定と作戦の指示が別々に行えるようになったため、より細かなチーム戦術を組み立てることができるのも特徴の一つだ。



J-Vega、J-Altairに分かれて戦うオールスター戦もある



すべてポリゴンで表示された試合画面。視点は4種類から選択でき、画面下のレーダー、選手の写真は設定で消すことも可能



1996年のシリーズ開始時の選手データが収められている、プロフィール画面。ちょっとした資料価値がある

迫力の画面演出で手に汗にぎれ！

試合中に起こるさまざまなアクションを、細かなカメラワークがきっちりフォローして見せつけてくれる。ロングボールを相手陣内に放りこんだときや、ファウルしてしまったときなど、カメラのアップ、ズームが実に効果的に行われる。特に、ゴールを決めた際のリプレイシーンでは、コマ送り、一時停止が自由自在。角度や拡大率も自在に変えられるという充実ぶりなのだ。試合中の視点も4種類用意され、自分の好みで選択することができるぞ。

また、試合のその時々の状況にマッチしたパワフルな実況、的確な解説はとてもバリエーション豊かで、プレイヤーを飽きさせることがない。それに加え、それぞれのチームの実際の応援歌がゲーム中に流されることで、より一層試合を盛り上げてくれる。



岡野のヘディングシュートがさく裂。ファインゴールは何度でも見たい



1対1のPK戦。キッカーとキーパーの読みあいで勝負が決まる、緊張の一瞬



イエローカードをもらってうなだれる選手。もちろんこの間も実況が流れ続ける

試合を熱くする男たち

松木安太郎
元ヴェルディ川崎監督。現在はサッカー教室の指導や講演を行うかたわら、サッカー解説、スポーツキャスターとして活躍中。



ジョンカビラ
J-WAVEのナビゲーターを務める。サッカーファンには、セリエAダイジェストでのホットな進行が印象に残っている。

コナミ
11月22日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

11.22 セガサターン NFLクォーターバッククラブ'97

NFLの迫力をそのままに再現

アメリカで人気の3大スポーツの一つ、アメリカンフットボール。そのプロリーグ、NFLの迫力をそのままに再現したゲームが『NFLクォーターバッククラブ』だ。前作の『96』から、さらにパワーアップした『97』が登場するぞ。

このゲームは、96年度のNFL全30チームの最新データを搭載しているので、チームも選手もすべて実名で登場する。また、ディフェンス、オフェンスのフォーメーション数がなんと430種類もあるのだ。その場の状況に応じたフォーメーション、戦術をとる必要があるので、それだけ実際のアメフトのプレイに近い感覚が味わえるというもの。

■…プレイモードも数種類用意

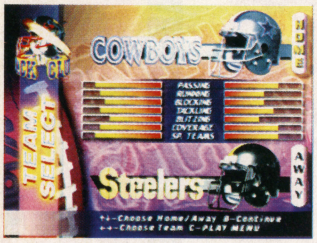
遊べるモードも数種類用意されている。任意のチームを選んで対戦が楽しめる「プレシーズン」。チームを1つ選んでリーグ戦を行ない、プレイオフ出場をめざす「ニューシーズン」。各リーグの優秀選手を集めて対戦できる「プロボール」。そして、チーム間で選手同士を交換できる「トレードプレイヤー」などだ。また、プレシーズン戦では、クォーターバック（以下QB）であれば誰でも、自分のチームに起用できる。各チームのヘルメットとQBの名前と属性が表示されるので、好きなチームに能力の高いQBを入れるという楽しみかたもできる。



⇧メインのゲーム画面。マルチターミナル6を用いれば、最大で12人まで同時プレイが可能。友達みんなで盛り上がろう



⇧エキシビジョンマッチ、フルシーズン戦、プレイオフなど、さまざまなモードで楽しめる



⇧全30チームの最新データを搭載。中央のグラフで戦力状況が判るようになっているので便利



⇨ゲーム中は、プレイごとにフォーメーション設定や戦術をたてられる


⇨雨天時の試合模様。天候の設定はオプション機能でセットできる

アクレイムジャパン
11月22日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（3～1086ブロック）
マルチターミナル6対応

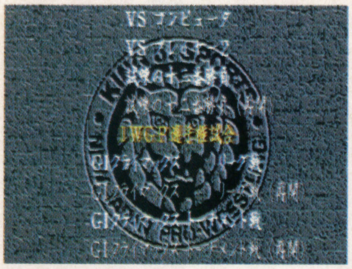
11.22 プレイステーション〔PS・ザ・ベスト〕新日本プロレスリング闘魂烈伝

人気作がお買い得価格に

名作を低価格で再発売する『ザ・ベスト』シリーズ。「新日本プロレス」団体をモチーフにした、プロレスゲーム『闘魂烈伝』もお手ごろ価格で発売されるぞ。

このゲームの特徴は、どの技が出るかが、相手の状態や場所、位置などによって決まるところ。もちろん、各レスラーはそれぞれ固有の技を持っている。武藤の「雪崩式フランケンシュタイナー」などの必殺技もちゃんと出せる。それらを繰り出すには、先ほどの条件を満たすことが必要なのだ。


⇨新日本プロレス団体の個性的なレスラーたちになりきってしまおう


⇧シングルマッチ、リーグ戦、トーナメント戦など、モードは豊富に選べる


⇧馳のジャイアントスイングは、観客全員でカウントアップするぞ。目が回ってフラフラになるけど


⇧長州力の必殺技といえば、このサソリ固め。相手のダウン時に、足元で関節系の技を入力するのだ


⇧獣神サンダーライガーの雪崩式バックドロップ。コーナーポストの近くでバックを取り、技を入力するのだ

トミー
11月22日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1～8ブロック）

来週のテーブル

NEXT WEEK "TABLE" GAME



イラスト・東京都／時輪旅孔

11.22 ▼ 11.28

11.22

セガサターン 月下の棋士～王竜戦～

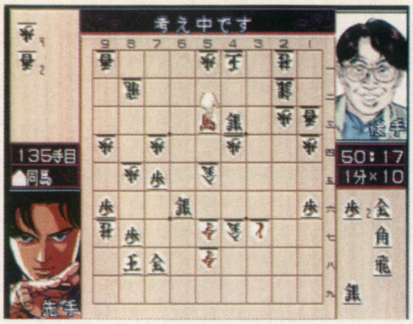
登場キャラになりきって将棋を指す

週刊ビッグコミックスピリッツで連載中の「月下の棋士」をゲーム化。原作の雰囲気をそのまま味わえるぞ

好評連載中の将棋漫画をゲーム化した作品。普通の将棋ゲームとしてももちろん遊べるし、原作のファンなら、その独特の世界をゲームで味わえるというのがうれしいところ。しかも、各登場キャラには声優を起用していて、随所で会話シーンが挿入されキャラたちがしゃべりまくるのだ。

■…対局中に会話できる

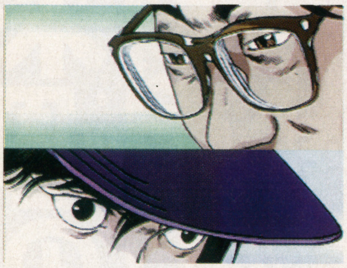
選択できるモードは4つ。主人公「氷室将介」になり、9人の個性あふれる棋士たちと戦い、勝ち抜いていく「王竜戦編」。主人公の祖父である御神三吉との対局を通じて、将棋の修行ができる「じっちゃん修行編」。各モードでセーブした棋譜を閲覧できる「定跡などない!編」。好みのキャラでフリー対局ができる「宿命の対決編」だ。特に「王竜戦編」では、対局前、対局中、対局後に相手との会話シーンが挿入され、原作どおりの雰囲気で「月下の棋士」の世界を味わうことができる。



↑メイン画面はこんな感じ。指し手によってキャラがリアクションをとるぞ



↑初心者から上級者までが楽しめるように、モードも数種類用意されている



↑対局中は随時こういったアニメシーンが挿入され、対決を盛り上げる

刈田 升三



実力制第4代名人。過去に大原との激闘を繰り広げたこともある実力派棋士

大原 巌



永世名人にして前名人。滝川に借りを返すために王竜戦に参戦。滝川の次に強敵だ

滝川 幸次



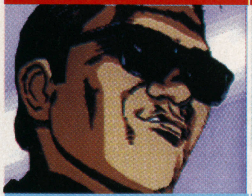
史上最年少で名人位を獲得した若き天才棋士。氷室のライバル的存在であり、最強の敵である

氷室 将介



伝説の棋士と呼ばれた御神三吉の弟子であり、この作品の主人公。帽子がトレードマーク

武者小路 和清



3万とおりの棋譜を頭に記憶している「歩くコンピューター」と呼ばれる実力者

幸田 真澄



大原の愛弟子にして、3段リーグ時代からの氷室のライバル。人気、実力ともに若手No.1

鈴本 永吉



3段リーグ時代に、唯一氷室を負かしたことのある棋士。アマチュア代表で参戦

大和 岬



奨励会始まって以来の女流棋士。その男勝りの将棋の奥に彼女の本当の心が隠されている

御神 三吉



棋界の暴れん坊という異名をとっていたが、今は追放された身。氷室の師匠

関崎 勉



将棋を愛する将棋少年。王竜戦初戦で当たる相手だが、実力はそれほどでもない

村森 聖

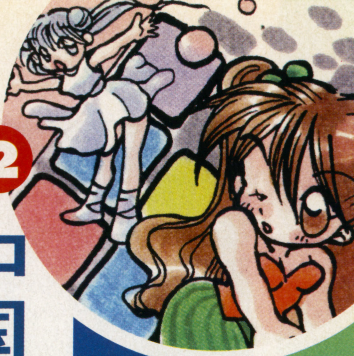


人呼んで「地獄からの使者」。3段リーグ時代に滝川に勝ったこともある

バンプレスト
11月22日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(82ブロック)
シャトルマウス対応

来週のパズル
NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

11／22～11／28発売予定の全タイトル



イラスト・東京都／こじまあや

11.22

中国の古代遺跡が舞台のアドベンチャーパズル

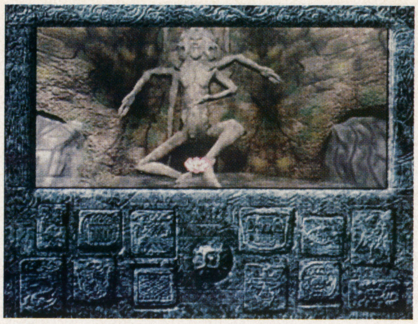
幻魔の悪行を打ち破るため知力の限りをつくし、いくつもの謎を解いていく

プレイステーション タクラマカン～敦煌傳奇

ある洞くつに観世音菩薩の法力が込められた泉の伝説があり、その泉はさまざまな病をいやす力があった。それを閉ざした邪悪な幻魔の手から泉を解き放つのがプレイヤーに与えられた目的だ。ゲームは洞くつを進んでいくアドベンチャーから、要所にある謎解き（パズル）をする形になっている。洞くつは上下2層に分かれており、上の層で2つの謎を解くと、下に降りる道が開けるのだ。下の層は6つの洞につながり、それぞれ幻魔の仕掛けたいくつもの謎が待ち受けている。それらを打ち破り、全12種の法器を集めなければならない。また、随所に設けられた美しいムービーと、実在の中国の古代遺跡をもとにした設定は、『タクラマカン』の世界へとプレイヤーを引き寄せる魅力がある。

洞くつで待ち受けるいくつもの謎

このゲームの要といえる謎解きは数多く、バリエーションに富んでいる。中には、ちょっとしたコントローラアクションを必要としたものや、音による謎解きといったものまである。すべてを解いた先には伝説の泉が待っている。



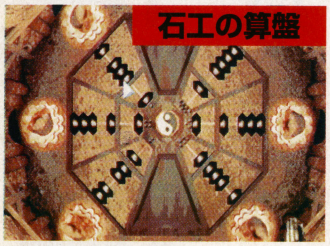
洞くつ内部に置かれている、魔物のような石像。もう後戻りはできない



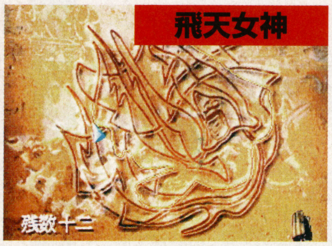
ゲームを始める前にイントロダクションを選ぶと、ストーリーが語られる



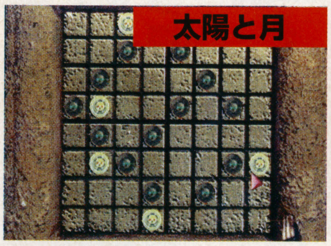
謎解きに入る前のムービー。円が壁から盛り上がりパズルが現れる



ある法則に基づいて、6つの算盤の数を決める。中央付近のくぼみの数と石工6人の向きが関係している



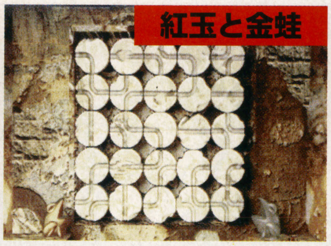
いくつも重なる線の中から、26手で1本につながった線になるように、女神の周りをなぞっていく



隣接する色違いの駒を飛び越すと、その間の駒が消える。最後の一つが金色の駒になるようにするのだ



くぼみのある円盤を小刻みに動かしながら、3つの玉をそれぞれ対応する3つのくぼみに収めていく

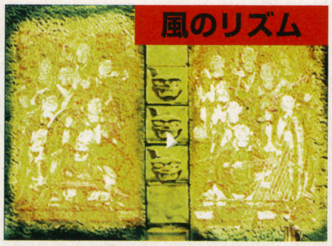


バラバラに分かれた迷路を回転させて道をつなぎ、落ちてくる紅玉を黄金の蛙の口へと導く

パトラ
11月22日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
マウス対応



トランプでいう神経衰弱。ゲーム開始時にすべての札が一瞬表に返るので、同じ図柄だと思う2枚を当てていく



壁画の楽士たちが奏でる楽器の音色に耳を傾けて、演奏された順番を中央の石像に示す。視覚と聴覚がカギ

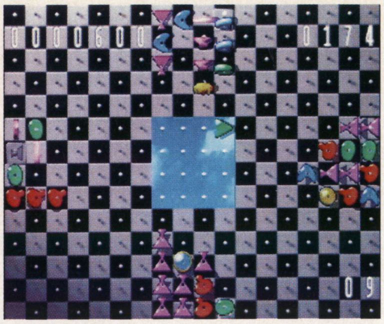
11.22

同じ色の敵を撃つパズル

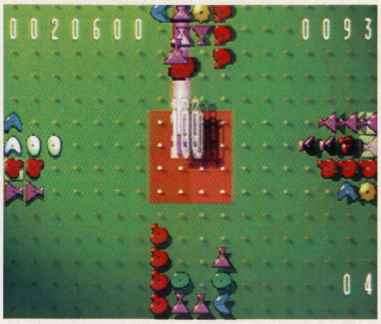
プレイステーション　ズープ

自機と同じ色の敵を撃って消すだけという、単純なルールで楽しめるパズルゲームが登場。画面中央のエリアを、四方から迫る敵から守ることが目的だ。敵の種類は、赤、青、緑、紫の4種類に分けられている。自機と同じ色の敵は、撃つことで消していける。違う色の敵を消すためには、まず自機と違う色の敵を撃つ。すると自機と敵の色が入れ替わり、その色の敵を消すことができるようになるのだ。例えば青色の敵を消すには、自機の色を青くしないといけない、ということなのだ。

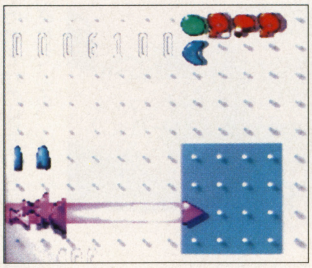
四方から迫ってくるのは敵だけではなく、お助けアイテムも出現する。アイテムは自機の色に関係なく、ただ撃つだけで手に入る。アイテムは、ステージフロア内の敵すべてを消すものなど、取ってうれしいものばかりだ。



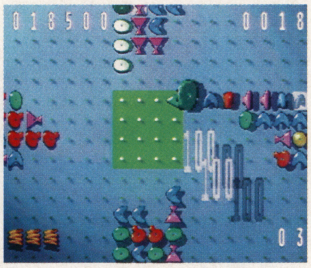
⇨四方から敵が押し寄せてくる。エリアに侵入されたら負けだぞ



⇨決められた数の敵を消すとクリアとなり、次のステージに進む



⇧同じ色の敵をまとめて消すことにより、高得点が入るのだ



⇧画面左下にあるのがアイテム。このアイテムは5つないと力を発揮しない

メディアクエスト
11月22日発売
4800円
CD-ROM

来週のETC

NEXT WEEK "ETC." GAME

11.22→11.28

11.22

ぱいのプライベートが満載のポートレート

ゲームギア　GGポートレートシリーズ　ぱい

サターンで発売された、『バーチャファイターCGポートレートシリーズ』のゲームギア版。今月の1日に発売された『～あきら』に続くシリーズ第2弾だ。今回は、キッズキャラにデフォルメされた「ぱい」が主役。ラウとの親子ゲンカの様子や、アルバイトなどのプライベートシーンを見ることができ、また、『CGポートレート』のシーンなども、キッズキャラ版で見ることができる。さらに、ボタンを押すことによって、アイスを舐めたり、パンチやキックを出すなど、何らかのアクションを起こし、グラフィックが変化するぞ。



⇧鏡の前でおめかしをするぱい。これからデートでもするのかな？

ぱいのおめかし♥



⇧独占スクープ!!　ぱいの入浴シーン。ぱいファンにはたまりませんな



⇧大会に出場することを決心して、修行を始めるのだ



⇧ラウとケンカをして家を飛び出す。あまり無茶をしなきゃいいけど…

セガ
11月22日発売
3800円
ロムカセット
（4メガ）

カラーイラスト大募集!!

このコーナーで、ゲームのジャンル別のタイトル部分（来週の○○、と書いてあるところ）に使用するカラーイラストを募集します。それぞれのジャンルからイメージした、あなたのオリジナリティあふれるイラストを投稿してください。大きさは10センチ四方に納まる程度で、締め切りは特にありません。なお、ジャンルはアクション、格闘アクション、RPG、シミュレーション、シューティング、アドベンチャー、スポーツ、テーブル、パズル、ETCとなっています。（イラストは返却できません）

あて先

〒105
東京都港区
東新橋1-1-16
TIM　FMW編集部
COMING SOON
イラスト係

週刊

新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

3Dフルポリゴン!! よりユニークになった敵キャラたち

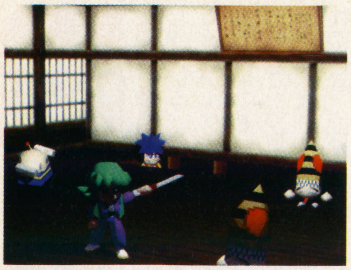
アクション

がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜

コナミ

N64　来春発売予定　価格未定

おなじみ『がんばれゴエモン』シリーズの最新作であるN64の、『がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜』。その最新画面写真が届いたので紹介するぞ。今回の『ゴエモン』は、3Dフルポリゴンのアクションゲームとなっている。奥行きのあるステージ内でゴエモンたちを縦横無尽に操れるのだ。また、今回は日本各地がゲームの舞台となっており、それぞれの地方の名所なども再現されている。



⇧ポリゴンになって、よりかわいくなったゴエモンやヤエちゃんが動きまくるのだ



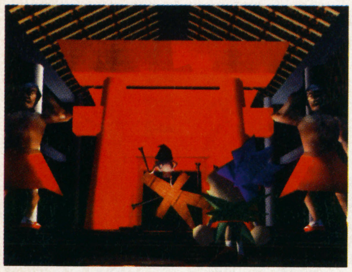
⇧店内での買い物画面。兜や鎧も全部ポリゴンで描いてあるのだ



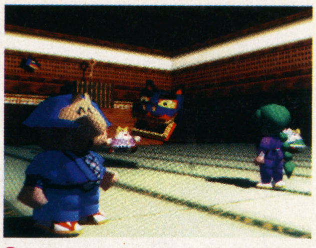
⇧ここは京都。情緒ある風景だ。また背景の建物は、すべて入ることができる

思わず笑っちゃうキャラの数々

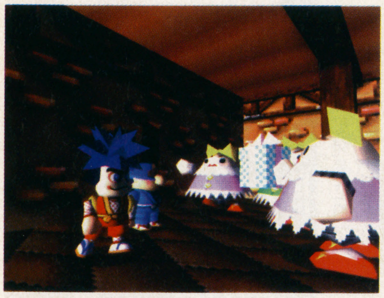
今回、ゴエモンたちの敵となるのは、日本全国を自分たちのミュージカルの舞台にしようとしている「ネオ桃山幕府」という組織。その敵キャラたちはいずれもゴエモンワールドにふさわしく、コミカルなものばかり。なかには、竜のおとし子や空飛ぶ獅子頭などもいる。使う武器も花束やプレゼントの箱など、ぶっ飛んだものばかりだ。これらの敵キャラがどんな動きや攻撃を見せてくれるのか、想像するだけでわくわくするね。



⇧真ん中にいる怪しいふんどし一丁男。敵ではなくたんなる占い師



⇧ニコニコしているエビス丸の向こうに大口を開けた獅子頭が。こいつも敵ミュージカルの一員らしい





⇧こいつらは敵劇団の追っかけらしい。花束やプレゼント箱でこちらに攻撃してくる



⇨なんとインパクトが銃を!? インパクトはついに飛び道具まで使うのか?



⇧インパクトの向こうにいるのは、も、もしかしてニセサスケなのか?

今週のラインナップ

- がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜
- スターフォックス64
- ジーベクター
- EVE burst error
- 雀帝 Battle Cos-Player
- テトリスプラス
- 三國志孔明伝
- 魔法聖紀エルテイル（仮称）
- エアーズアドベンチャー
- アルカノイドーDoh It Againー
- LOVE GAME'S わいわいテニス
- 鈍色の攻防 32人の戦車長
- レブ・リミット
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
- バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
- WWF In Your House
- ウルトラ麻雀 兵（つわもの）（仮称）
- プロ野球スター

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

「振動パック」で衝撃が伝わる

スターフォックス64

シューティング

任天堂

N64　3月発売予定　9800円

かつてスーパーファミコンでポリゴンを使い話題になった『スターフォックス』の続編。今回、大量の画面写真とともに、耳よりな情報が入ってきたぞ。64版では、4人までの対戦（画面分割方式）ができ、また、別売りの「振動パック」を装着することで、被弾したときの衝撃をコントローラでライブ体験できるのだ。



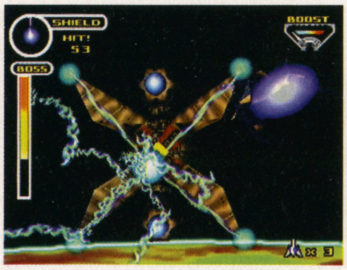
⬆これは惑星コーネリアでの市街戦の場面。惑星上・宇宙空間を問わずさまざまな場面で戦うのだ

⬇今回は、戦闘機による空中戦だけではなく、戦車での地上戦も用意されている。こちらの攻防も白熱したものになるだろう



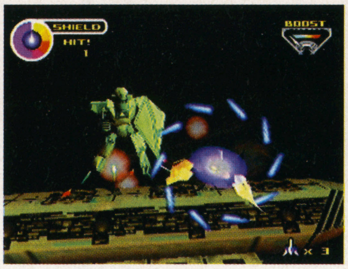


⬆水上を飛ぶ自機アーウィン。下の水面にその像が映っていて、美しい場面だ。しかし見とれる暇はないぞ



⬆アステロイドでの戦闘の1場面。早くここを3Dスティックで飛び回りたい

⬇こんな敵のロボットも出てくるぞ。強そうだがフォックスたちの敵ではない？





⬆スターフォックスの4人組、フォックス（キツネ）、ファルコ（鳥）、ペッピー（ウサギ）、スリッピー（カエル）の勇姿

美麗なCGムービーを入手!!

ジーベクター

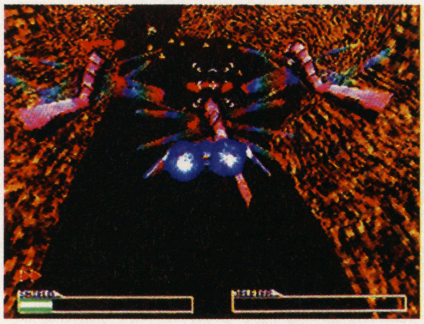
シューティング

伊藤忠商事

SS　来春発売予定　価格未定

今回届いたのは画面写真と簡単な資料のみ。まだゲームの詳細は謎に包まれているが、手元の資料から紹介していこう。

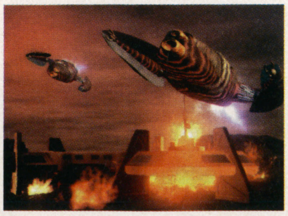
このゲームは3Dシューティング。自機を操作して、次々と襲い来る敵を撃破していくのだ。ただ1つのストーリーを追うのではなく、途中どちらに進むかをプレイヤーが選択できるマルチストーリーになっている。ステージ間ではCGムービーが展開するぞ。



⬅これが実際のゲーム画面である。画面下の2つのメーターが意味深

⬇同じくCGムービーの一場面だが、こちらは白い服を着た女性。彼女はいったい何者なのか？　背景は研究所か基地のようだが…





⬆CGムービーより。美しくも不気味な光景だ。飛んでいる2体の生物ともメカとも見える物体の正体は？　なんとも謎めいている

登場キャラの姿（18歳以上推奨）を見よ!!

EVE burst error

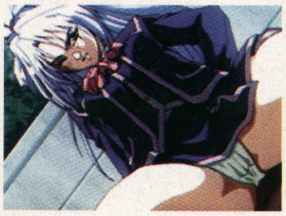
アドベンチャー

イマジニア

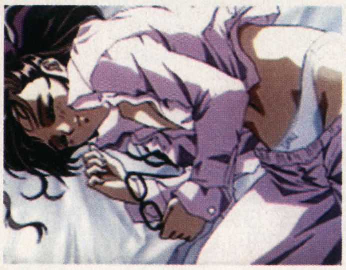
SS　1月24日発売予定　7800円

かわいい女の子がたくさん登場するアドベンチャーゲーム。とはいえ中身は、CD3枚組みの大容量を使った正統派推理アドベンチャーなのだ。まりなと小次郎の2人の主人公で交互にストーリーを進め謎を解いていくのだ。

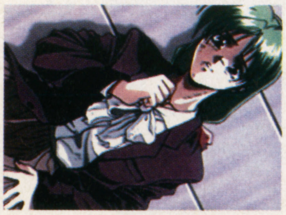
⬇まりなと同じ学校の生徒の一人、氷室恭子。まりな編・小次郎編の両方のストーリーに登場する重要キャラの一人だ

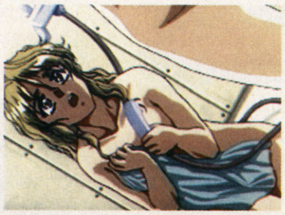


⬇まりな編のストーリーで、まりなが警護することになる御堂真弥子。大使の娘



⬇小次郎の友人でフリーライターの柴田茜。いつも小次郎のあとをつけまわし、事件はないかと嗅ぎまわっているらしい



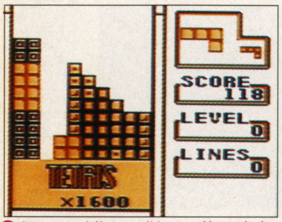


⬆不良に絡まれているところを助けられてから小次郎の事務所に居着くようになったプリン。その正体は謎に包まれている

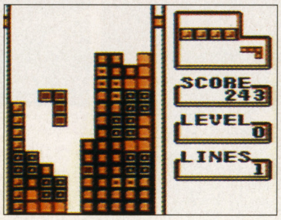
パズル
テトリスプラス
ジャレコ
GB　12月下旬発売予定
3980円

落ちものパズルの元祖とも言える『テトリス』と、それを発展させ面クリアタイプにした『テトリスプラス』の両方が遊べるソフトが登場する。クラシックモードでは元祖『テトリス』が、パズルモードでは『プラス』が遊べるのだ。通信ケーブル使用で、パズルモードでの2P対戦も可能だ。

GBでも発売決定!!

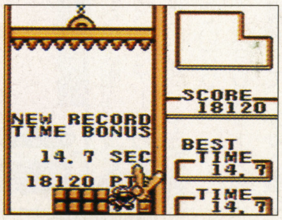


⇧ゲームが進むに従い、落下速度はどんどん早くなっていく。かつては超人的な腕を誇るサラリーマンなどが多数見られた時期も

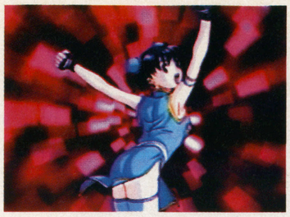
⇩すでにおなじみのルールだが復習しておこう。横いっぱいに隙間無くブロックを埋めればその段を消すことができるのだ




⇧主人公は「教授」とその助手の「じょしゅ子」ちゃんだ。世界各地の遺跡を冒険。合計で100面ものパズルが用意されているぞ

⇩パズルモードでは、テトリスのルール通りブロックを消していくことで、ブロックの上を歩く教授をゴールまで導くのだ


麻雀
雀帝 Battle Cos-Player
ダイキ
SS　4月上旬発売予定
6800円


⇧アニメ雀士の1人、トントンというキャラだ。アニメキャラたちの声は、三石琴乃や氷上恭子といった豪華キャストが演じている

雀士たちの姿をビデオに見た!!

麻雀ゲーム初、実写とアニメの融合したソフト。コスプレをした実写アイドル雀士8人と、美少女アニメキャラ雀士9人が登場するのだ。彼女たちと麻雀で勝負し、勝った相手のコスチュームを集めていき、「雀帝」の称号を勝ち取るのがゲームの目的だ。なお、対戦相手は彼女たちだけではない。負け続けると、罰ゲームなのか不気味なキャラたちが登場するバックストリートの世界へと送られてしまうのだ。今回、雀士たちの姿が収められたビデオを入手したので、その中から紹介しよう。


⇧実写雀士の1人、岡村杏子ちゃんだ。思考ルーチンは本格派なので、本人以上に強い？　見かけに惑わされるな


⇧これは西園寺優子ちゃん。彼女がどうやらこのゲームのヒロインのようだ

RPG
三國志孔明伝
光栄
PS　1月31日発売予定
7800円

死せる孔明、PSに蘇る!!

諸葛亮孔明。三國志に興味のない読者でも1度くらいは耳にしたことのある名前であろう。「死せる孔明、生ける仲達を走らす」という言葉を耳にしたことのある人もいるはず。その諸葛亮と劉備の出会いから、劉備の死後、その遺志を継ぎ魏への北伐を行い、志半ばにして五丈原に没するまでの彼の活躍を描いたのがこのゲームだ。一応RPGであるが、シミュレーション要素も盛り込まれている。各種イベントも多く、三國志入門に最適の1本だ。


⇨劉備・関羽・張飛の3人の義兄弟と「伏龍」諸葛亮孔明。本編主人公たち



⇧戦闘シーン。全56種類にもわたる策略を使うこともできるのだ。画面では、諸葛亮が火計を使っているようだ

⇩「水魚の交わり」と呼ばれる劉備と諸葛亮。だが関羽や張飛たちはまだ半信半疑？




⇧劉備は諸葛亮の家を3度も訪問し、ようやく彼と対面、感動した彼を軍師として招き入れたのだ

⇩偽物の母の手紙に騙され、劉備陣営を辞して曹操の元へ赴く徐庶。だが彼は劉備に諸葛亮のことを紹介していた


N64初のRPG画面到着

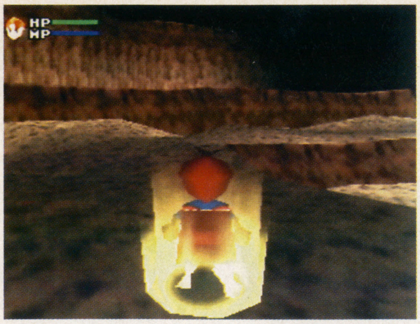
RPG

魔法聖紀エルテイル（仮称）

イマジニア

N64 来夏発売予定 9980円

N64で、サードパーティから現在唯一発表されているRPGタイトルが、この『魔法聖紀エルテイル（仮称）』だ。今のところ分かっているのは、中世をモチーフとした世界を、精霊と3人の少年少女が活躍するということ。冒険の最終目的や、どのような戦闘システムになるのかは、まったく不明。これからの続報に期待していてほしい。



↑なにやら体から光を発しているが…



↑謎のダンジョンを進む主人公。ダンジョンもポリゴンで表現されている



↑これは、村の一場面。もう夜だというのに、出歩いている人がいる



↑聖堂を訪れた主人公。見ての通り、空はすっかり夕焼けになっている

戦闘と移動のシーンを入手

RPG

エアーズアドベンチャー

ゲームスタジオ

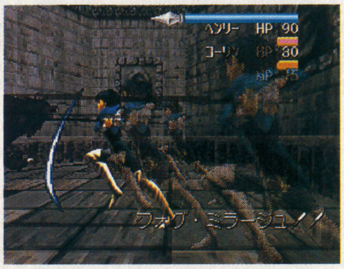
SS 12月20日発売予定 5800円

以前にも紹介したサターンのRPG『エアーズアドベンチャー』だが、このたび戦闘画面と移動手段である巨大ドラゴン「ライトセイル」の写真が手に入ったので、紹介するぞ。もちろん、ドラゴンのデザインも永野護氏だ。

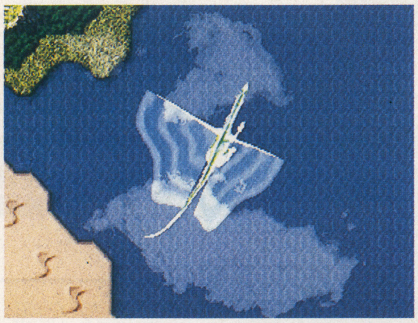
「ライトセイル」は古の竜の一族の長であった巨大なドラゴン。人間以上の知能をもち、言葉も自由に使うことができる。スカイハイワールドの崖に封印されているこの「ライトセイル」を蘇らせることができれば、味方になってくれるはずだ。また、この他にも「フライングフィン」という巨大なエイのような生き物もいて、水中、空中を移動できるぞ。



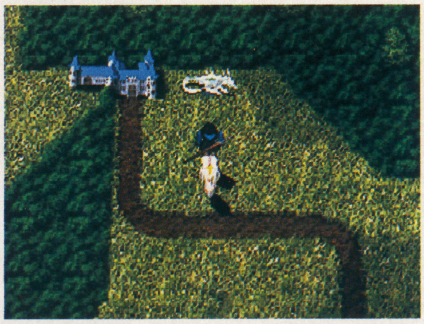
↑なんとコーリンも直接攻撃できるのだ。だが、やや腰がひけてしまっている



↑ヘンリーの「フォグ・ミラージュ」が炸裂。なめらかにアニメーションするぞ



↑旋回する「ライトセイル」。このようにして、一瞬で方向転換する



↑待機している「ライトセイル」に接触することで、乗ることができる

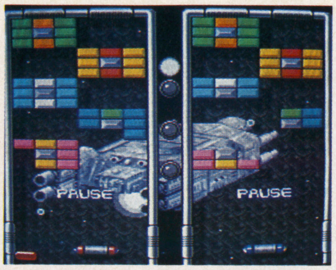
ETC
アルカノイド Doh It Again
タイトー
SFC 1月24日発売予定 4980円

2P対戦・協力プレイ可能

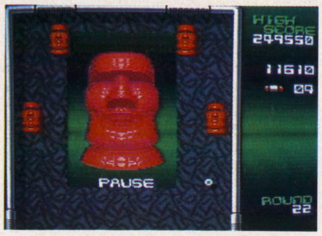
往年の名作がスーパーファミコン上に復活!! ボールを打ち返してブロックに当てて消していくという、テレビゲームの元祖とも言うべきブロック崩し（若い読者は知らないかな？）を基本に、アイテムを加えたこのゲーム。今回は2P対戦はもちろん、2P協力プレイも可能だ。スーパーファミコンマウスにも対応しているぞ。



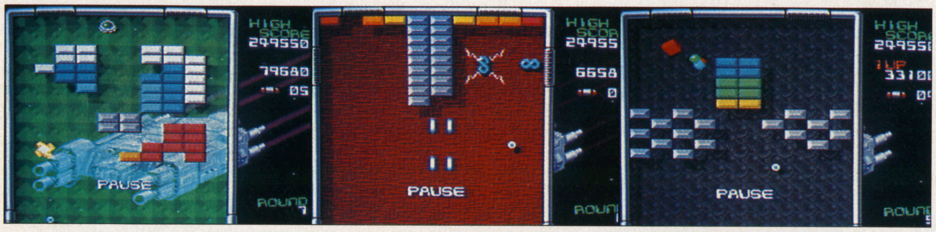
こちらは2P協力プレイをしているところだ。2人のチームワークが重要



これは画面分割による、2P対戦プレイをしているところだ



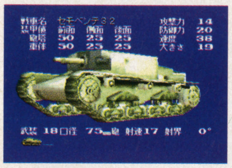
ブロック崩しといっても、単調な画面だけだと思ったら大間違いだ。こんな謎のモアイも登場するのだ

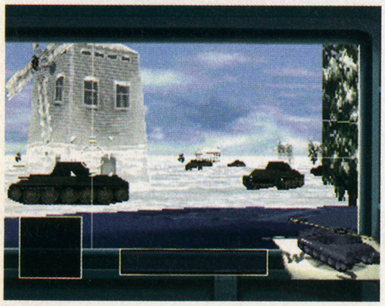


ブロックを破壊して出てくるアイテムを取るとさまざまな効果が得られる

シミュレーション
鈍色の攻防 32人の戦車長
シャングリ・ラ
PS 来春発売予定 6400円

このソフトは、プレイヤーが戦車中隊の隊長となり、部下とともに敵戦車を撃破することを目的としたシミュレーション。戦闘シーンは3Dグラフィックで表現され、リアルタイムで進行するため、実際に戦車に乗っているかのような画面となる。一見むずかしいゲームのようであるが、自分の戦車は直接プレイヤーが操作するので、アクションゲームに近い感覚で遊べるようになっているぞ。

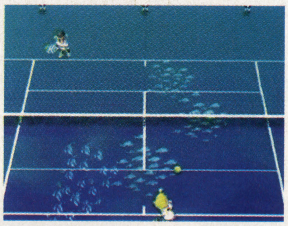

60種類以上の戦車が3Dグラフィックで登場


さまざまな局面での戦闘はリアルタイムで行われ、もちろん3Dグラフィックで表現される。この写真は、雪原での戦いの場面だ

スポーツ
LOVE GAME'S わいわいテニス
市川ソフト開発（Tears）
PS 1月31日発売予定 5800円

このゲームは、ただのアクションゲームでもリアルシミュレーションでもない、テニス本来の戦略性やゲーム感を簡単に楽しめるテニスゲームだ。そこで操作も、4つのボタンと方向キーを押すだけで、さまざまなショットを打ち分けることができる簡単なものになっている。またエディットモードで選手を作成することもでき、その選手は、たとえばサーブならフラットやスライスなどのショットを使うことで、それぞれのショットがどんどんうまくなっていくのだ。


20人以上のキャラクタは、すべてポリゴンで作成されている


これは、スペシャル会場の「サカナも泳ぐ水族館コート」

格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
SNK
PS 来春発売予定 5800円
SS 12月27日発売予定 5800円

アーケードやネオジオでおなじみの格闘アクションゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』が、サターンやプレイステーションでも発売されるぞ。この度は、サターン版の画面写真を入手したので、アーケード版にも劣らないその画面を見てほしい。



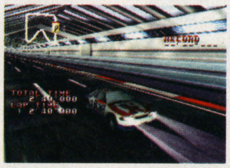
ジョー東の尻出し挑発も、この通りちゃんと再現されているぞ



アーケード版と比べても、見劣りしない

スポーツ
レブ・リミット
セタ
N64 2月発売予定 9800円

N64で初の実車タイプレースゲームが、この『レブ・リミット』だ。細部まで描き込まれた高い完成度のグラフィックは、マシンを照らす光や、ガラスに映りこむ風景までをも表現している。そしてこのゲームでは、10種類以上から選択できるマシンを、さらに豊富な改造パーツでチューニングすることができ、コントローラパックにセーブも可能だ。


ライトを点灯して、疾走する車



見通しの悪い、夜の雨の中を走るマシン。タイヤがはねる水も、見事に表現されている

週刊 新着情報局



⬆今回入手した写真はサターン版のものだ

WWF in Your House

スポーツ

アクレイムジャパン

PS 2月発売予定 5800円

SS 2月発売予定 5800円



⬆ベイダーは本当にモンスターになって攻撃する

アメリカのプロレス団体WWFのレスラーが実名で登場するプロレスゲーム。以前発売された『レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム』の続編だ。今作ではベイダーやショーンマイケルズなどWWFの選手10名が実名で登場する。各レスラーに用意されているド派手な必殺技やコミカルな凶器攻撃などは、相変わらずだぞ。

バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム

アクション

アクレイムジャパン

PS 2月発売予定 5800円

SS 2月発売予定 5800円



⬆写真はサターン版のもの。アメコミのような演出が超楽しい



⬆これがアイテムを使ったスペシャルアタックなのか？

映画「バットマンフォーエヴァー」をベースにした横スクロールのアクションゲームだ。プレイヤーはバットマンとロビンのどちらか好きな方を操作して、ゴッサムシティに巣くう悪党どもを退治するのだ。映画の動きを再現した爽快なアクションや、アメコミのような派手な演出が楽しいぞ。また、アイテムを取ることによってより強力な攻撃スペシャルアタックが使用できるのだ。

プロ野球スター

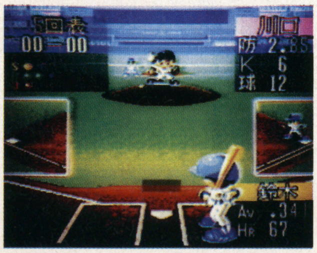
スポーツ

カルチャーブレーン

SFC 12月27日発売予定 6800円



⬆育成モードではライバルも登場する



⬆登場するキャラクタは実名選手だ

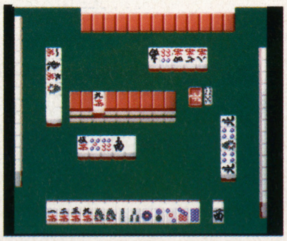
これまでウルトラプレイなどの超人的なプレイを盛り込んだ野球ゲーム『ウルトラベースボール』シリーズをリリースしてきたカルチャーブレーンから、今までのシリーズとは違う新しい野球ゲームが発売されるぞ。本作の特徴は自分オリジナルの選手を育てる「育成モード(仮称)」があること。プレイヤー自身が野球少年となって、中学校入学からプロ野球団に入学するまでをシミュレートするモードだ。もちろん、その選手をペナントレースで使うこともできる。

ウルトラ麻雀兵(つわもの)(仮称)

テーブル

カルチャーブレーン

SFC 1月発売予定 6980円



⬆コンピュータのイカサマは一切なしの4人打ち麻雀なのだ



⬆これがゲームに登場する16人の雀士達。打ち筋や性格などのデータもちゃんと取り入れており、それぞれ個性を持っている

実在のプロ雀士が16人実名で登場する麻雀ゲーム。しかも、実写取り込みで雀士たちの顔が表示されるので、プロと対局しているような気分になれるぞ。もちろんコンピュータのイカサマなどは一切なし。純粋に麻雀の強さを競えるのだ。

週刊 新着情報局 号外

●サターンで発売予定の『ときメモ』のミュージッククリップソフト『ときめきミュージックCD1(仮称)』。その第2弾、『ときめきミュージックCD2(仮称)』の発売が早くも決定。もちろん機種はサターン。発売日、価格ともに未定で、まだ詳細はまったく不明だが続報が入り次第お届けしていくぞ。

●エクシングのプレイステーション用ソフト『天地無用！登校無用』が、サターンでも発売される。タイトルは『天地無用！登校無用アニラジコレクション』。

サターン版ではゲーム用CDとは別に音楽CDがセットになっており、そちらにはオリジナルドラマが収録されるぞ。

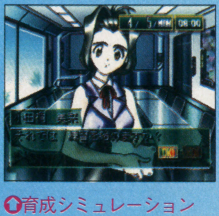
●コンピュータで絵本を楽しむソフト『LULU』の続編『スノークィーン』が発表された。おなじみのアンデルセンの童話「雪の女王」が原作だ。発売はプレイステーション版が東北新社、サターン版はアリアドネメディア、発売日はともに来春予定だ。

●エニックスから、N64のアクションゲーム『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』が発表された。まだ発売日、価格ともに未定。「NINTENDO64スペースワールド」にも出展の予定だ。

●ハドソンから人気シリーズの最新作『スーパーボンバーマン5』(スーパーファミコン)の発売が発表された。まだ発売日、価格ともに未定だ。

●インタープレイよりプレイステーションで3Dシューティング『DISRUPTOR－ディスラプター－』の発売が決定。早速画面写真を公開するぞ。

●ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パックイン ソフト)がプレイステーションで発売する、女の子の戦士を育てるシミュレーション『メタルエンジェル3』の写真を入手。



⬆育成シミュレーション『メタルエンジェル3』



⬆『DISRUPUTORーディスラプターー』の画面



⬆『スノークィーン』のパソコン版の画面写真だ

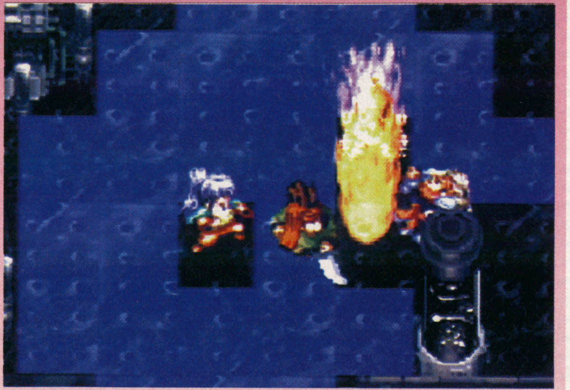
SHINCHAKU DATA

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30　10/28～11/3

THIS WEEK REAL RANKING
今週のリアルランキング

業界最多！日本全国1300店舗のデータを分析、1週間の総実売本数を完全推定！



1 アークザラッドII
NEW

PS SCE／11月1日発売／5800円

みごと発売週に30万本を売り上げ圧勝。前作で不満のあったストーリーの短さ、RPG要素の薄さが改善されたのが吉と出たか。

30万3280本

2 ルナ シルバースターストーリー
1↓



SS 角川書店／ゲームアーツ／10月25日発売／6800円

『ヴァンダルハーツ』に差を詰められたものの、なんとか2位を確保。新キャラの登場などメガCD版からの変更も多いため、改めてプレイしている前作のファンも多いようだ。

3万1760本

3 ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～
2↓



PS コナミ／10月25日発売／5800円

同じプレイステーションの『アークII』には水を開けられたものの、2位以下の低調さにも助けられ3位に踏みとどまった。内容的にもうひと伸びあってもよさそうなのだが…。

2万8850本

順位	タイトル	機種	メーカー／発売日／価格	本数
4 NEW	伝説のオウガバトル	SS	リバーヒルソフト／11月1日発売／5800円	2万5130本
5 6↑	ピクロス2	GB	任天堂／10月19日発売／3000円	2万2920本
6 3↓	スターグラディエイター	PS	カプコン／10月25日発売／5800円	2万1080本
7 4↓	オウバードフォース	PS	バンダイ／10月25日発売／6800円	2万0110本
8 11↑	アークザラッド(PSザ・ベスト)	PS	SCE／7月12日発売／2800円	1万8040本
9 13↑	女神異聞録　PERSONA	PS	アトラス／9月20日発売／6800円	1万6260本
10 5↓	ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	NG-CD	SNK／10月25日発売／8800円	1万3510本

10月はちょいと元気のない月だったが、11月に入っていきなり大ヒット作が飛び出た。その名は『アークザラッドII』。発売週で30万本を超える実売本数は久しぶりの高水準だ。年末商戦を前に市場も活気づいてきた。また、今号はパソコンゲームソフトTOP10を発表したが、新たなムーブメントを起こすゲームが出るか？

10／28～11／3　全国推定実売本数

REAL RANKING

『アークII』発売週だけで30万本を突破する特大メガヒット！　PSの底力をここに見た

9月末の『ペルソナ』以来1ヵ月あまり、ほとんど眠っていたかのようなプレイステーション市場。だが、現状での事実上No.1ハードがこのまま眠っているわけはなかった。大幅な発売延期を乗り越えつつ、ユーザーの多大な期待を集め続けた『アークザラッドII』が発売週に30万本を売る大ヒットとなった。発売週に30万本という水準は、最近では夏期商戦を制した『TOBAL No.1』に匹敵するもの。『TOBAL』が同梱された『F.F.VII』体験版との相乗効果で売り上げを伸ばしたのに対し、こちらはソフト単品での成績。やはり初発でこれだけの大ヒットを飛ばせるのは、安心して買える過去の名作の続編ものということなのだろうか。とはいえ、『アークII』は前作で噴出したさまざまな不満点の解消に努めており、プレイ時間もずっと長く、RPG色も強くなっている。『II』になってうまく化けたタイトルとも言えるのではないだろうか。

『アークII』の派手な動きに目を奪われがちだが、2位以下は先週に比べ全体的に落ち込み傾向。先週ランクインした中堅タイトルが軒並み本数を落とすなか、それに代わる新作がないという状況だ。そんな中で4位に食い込んだ新作がサターン版『オウガバトル』。名作とはいえ3年前の作品のリメイク、またプレイステーション版が先行して発売されたことを考えると、この数字でもそんなに悪くはないと見るべきなのかもしれない。ただ『ルナ』と違い前作からの進歩がほとんどなかったため、前作をプレイした人にアピールできなかったのが大きかった。

また面白いのが、サターン、プレイステーションで同時発売された『セクシーパロディウス』。シューティングはサターンが強いという定説を裏付けるかのように、1500本ほどの差ながらサターン版が売り上げ上位となった。サターンの方がハードの普及台数が劣っていることを考えると、ユーザーの偏りは見た目よりも大きいと考えるべきだろう。

それにしても、TOP30に新作がわずか5本。大作こそあるものの、層の薄さを痛感させられる晩秋の市場動向である。

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 10/28〜11/3

PS

1	アークザラッドII	30万3280本
2	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～	2万8850本
3	スターグラディエイター	2万1080本
4	オウバードフォース	2万0110本
5	アークザラッド(PSザ・ベスト)	1万8040本
6	女神異聞録 PERSONA	1万6260本
7	The Tower BONUS edition	1万3400本
8	ギャロップレーサー	9050本
9	セクシーパロディウス	8800本
10	フィッシュアイズ	8530本

30万本の『アークII』は別格としても、2位以下は軒並み先週の水準を下回り、10月中旬の一番勢いがなかったころに戻ってしまった感じだ。新作の7位『The Tower』はサターン版より相当遅れてしまったが、オリジナル要素が追加されているので、初めてプレイする人にはオススメ。

SS

1	ルナ シルバースターストーリー	3万1760本
2	伝説のオウガバトル	2万5130本
3	ラングリッサーIII	1万1210本
4	セクシーパロディウス	1万0330本
5	サクラ大戦	9430本
6	マスター・オブ・モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～	7560本
7	ストリートファイターZERO2	6000本
8	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	4650本
9	三國志V	3640本
10	エターナルメロディ	3330本

前週トップの『ルナ』が新登場『オウガバトル』を押さえて1位。『オウガバトル』は今一つ伸び切れず、また3位には2週前に登場した『ラング』、5位には9月発売の『サクラ』と、ちょっと停滞気味のランキングになっている。次週の『リグロード サーガ 2』が牽引役となるか。

N64&SFC

1	マーヴェラス ～もうひとつの宝島～	5510本
2	ウェーブレース64	5380本
3	タワードリーム	5310本
4	Parlor! Mini	3030本
5	スーパードンキーコング2	3010本
6	スーパーマリオ64	2760本
7	実況パワフルプロ野球'96開幕版	2180本
8	Parlor! Mini 3	2030本
9	サラブレッドブリーダーIII	1790本
10	星のカービィ スーパーデラックス	1780本

前週このランキング2位の『マーヴェラス』がトップに浮上した。広告などもあまり目立たなかったため、「あれ、いつのまに?」という感じで発売されていたが、やはり任天堂、中身はなかなかの秀作。口コミで広がっていけば、今後売り上げが伸びていくこともありそうだ。

順位	前週	タイトル	機種	メーカー/発売日/価格	本数
11	NEW	The Tower BONUS edition	PS	オープンブックキューゼロゼロサン/11月1日発売/6800円	1万3400本
12	10↓	ポケットモンスター赤	GB	任天堂/2月27日発売/3980円	1万3390本
13	15↑	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂/10月26日発売/3000円	1万3290本
14	9↓	ポケットモンスター緑	GB	任天堂/2月27日発売/3980円	1万2960本
15	7↓	ラングリッサーIII	SS	日本コンピューターシステム(メサイヤ)/10月18日発売/6200円	1万1210本
16	NEW	セクシーパロディウス	SS	コナミ/11月1日発売/4800円	1万0330本
17	14↓	サクラ大戦	SS	セガ/9月27日発売/6800円	9430本
18	17↓	ギャロップレーサー	PS	テクモ/9月27日発売/5800円	9050本
19	NEW	セクシーパロディウス	PS	コナミ/11月1日発売/4800円	8800本
20	16↓	フィッシュアイズ	PS	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)/10月10日発売/5800円	8530本
21	22↑	BIO HAZARD	PS	カプコン/3月22日発売/5800円	8120本
22	8↓	マスター・オブ・モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～	SS	東芝EMI/10月25日発売/6800円	7560本
23	19↓	COOL BOARDERS	PS	ウェップシステム/8月30日発売/5800円	7470本
24	12↓	童夢の野望 ～F1 GP NIPPONの挑戦～	PS	OZクラブ/10月25日発売/6800円	7000本
25	23↓	ワールドスタジアムEX	PS	ナムコ/7月26日発売/5800円	6050本
26	20↓	ストリートファイターZERO2	SS	カプコン/9月14日発売/5800円	6000本
27	21↓	マーヴェラス ～もうひとつの宝島～	SFC	任天堂/10月26日発売/6800円	5510本
28	29↑	ウェーブレース64	N64	任天堂/9月27日発売/9800円	5380本
29	18↓	タワードリーム	SFC	アスキー/10月25日発売/8000円	5310本
30	25↓	スマッシュコート	PS	ナムコ/9月6日発売/5800円	4710本

※このランキングは以下の各社のご協力により、全国1300店舗の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。なお、推定実売本数は実際の本数と上下5%程度の誤差が生じることがあります。ご了承ください。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部・カメレオンクラブ・TVパニック・ドキドキ冒険島・ブルート・わんぱくこぞう・メディアクリエイト

READERS REQUEST 20

読者前人気TOP20 11/1発売号アンケート集計

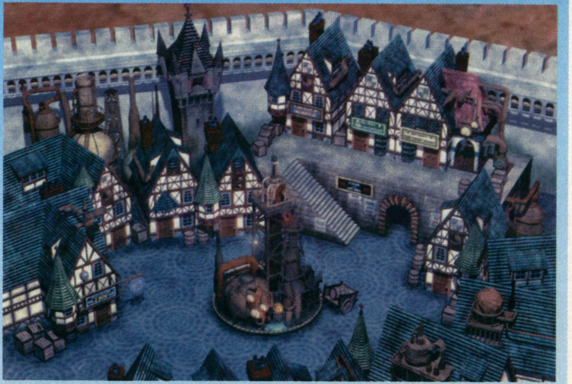
本誌11/1発売号での買いたいソフトベスト20

REAL RANKING

固いランキングにも新たな動きが？

今週も上位3強は相変わらず不動である。これで3週連続でトップ3が動かなかったことになる。どうやらこの調子だと、12月の『ドラゴンクエストIII』、『新スーパーロボット大戦』の発売までこの状況は続きそうだ。下位でも、変わりばえのしないランキングが続いており、年末の発売ラッシュまでは一休みといったところか。

ところで、少ない発売タイトルに泣かされ続けてきたニンテンドウ64だが、ようやく4位、5位と上位に複数のタイトルを食いこませるようになってきた。とくに『ワンダープロジェクトJ2』は、キャラクタ人気もあってか、発売日も迫って期待度も急激に高まってきたようだ。また、最近はプレイステーションに押される感じで、少し元気のないサターンだったが、根強い人気を持つゲームもいくつか上がってきている。なかでも、年明けに発売される7位の『天外魔境　第四の黙示録』は、安定した支持を受けているハドソンの看板RPGとして、期待が持てそうだ。



1 ファイナルファンタジーVII
1➡ **PS** スクウェア／1月31日発売予定／6800円

画面で空の高さをリアルに感じられるのは、3D性能の高いプレイステーションならではの大きな進化だ。平坦な地図上を歩き回っていた前作とは一味違う。

33%

2 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
2➡ **SFC** エニックス／12月6日発売予定／8700円



『ドラクエ』といえば、冒険の途中でつい寄ってしまうカジノや福引所などの娯楽施設が密かな人気だけど、今回新しく登場するのはなんと「すごろく場」。サイコロを振り、ボードゲーム感覚で進んでゆくのだ。ゴールには意外な宝が待っているかも？

23%

3 新スーパーロボット大戦
3➡ **PS** バンプレスト／12月13日発売予定／6800円



ゲームに登場するキャラクタには、特殊技能を持ち合わせたものもいる。「連続攻撃」や「カウンター」などがあるが、トライダーG7に搭乗する竹尾ワッ太の持つ「社長」は、敵を倒したときに手に入るお金が1．5倍になるという、ちょっとお得な能力だ。

18%

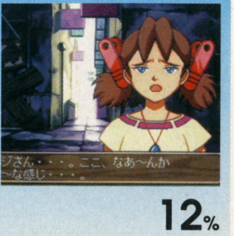
4 マリオカート64
10⬆ **N64** 任天堂／12月14日発売予定／9800円



コースの中には、巨大なトラックやバスが猛スピードで走っている間を、ぬうようにしてレースをするところもある。操作を誤ってこれらの車に接触してしまうと、派手にクラッシュして、大きなタイムロスになる。すぐそばを走るときは緊張するぞ。

15%

5 ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット
18⬆ **N64** エニックス／11月22日発売予定／9800円



ヒロインのジョゼットのかわいいしぐさが今から楽しみなこのゲーム。時おり、画面のすぐそばまで走り寄ってきて、話しかけてくることがある。その時のプレイヤーの対応によって、さまざまな表情をアップで見せてくれるけど、どうせなら明るい笑顔が見たいよね。

12%

順位	前回	タイトル	機種	メーカー／発売日／価格	得票
6	4⬇	サガ　フロンティア	PS	スクウェア／3月発売予定／価格未定	11%
6	9⬆	天外魔境　第四の黙示録	SS	ハドソン／1月14日発売予定／6800円	11%
8	11⬆	レイジレーサー	PS	ナムコ／12月3日発売予定／5800円	10%
9	5⬇	電脳戦機バーチャロン	SS	セガ／11月29日発売予定／5800円	9%
10	7⬇	BIO　HAZARD2	PS	カプコン／3月発売予定／価格未定	8%
11	6⬇	ファイナルファンタジータクティクス	PS	スクウェア／来春発売予定／価格未定	7%
12	7⬇	エネミー・ゼロ	SS	ワープ／12月13日発売予定／6800円	6%
12	11⬇	テイルズ　オブ　デスティニー	PS	ナムコ／97年発売予定／価格未定	6%
14	15⬆	金田一少年の事件簿　～悲報島新たなる惨劇～	PS	講談社／11月29日発売予定／5800円	5%
14	－⬆	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐもの	SS	バンダイ／12月6日発売予定／4800円	5%
14	13⬇	下級生	SS	エルフ／発売日未定／価格未定	5%
17	19⬆	不思議のダンジョン　風来のシレンGB　－月影村の怪物－	GB	チュンソフト／11月22日発売予定／3900円	4%
17	－⬆	ワイルド　アームズ	PS	SCE／12月20日発売予定／5800円	4%
19	－⬆	ときめきミュージックCD1　仮称	SS	コナミ／発売日未定／価格未定	3%
19	－⬆	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン／12月20日発売予定／7800円	3%

 ※このデータは、本誌11/1発売号の読者アンケートから無作為に抽出し、1%単位で集計したものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

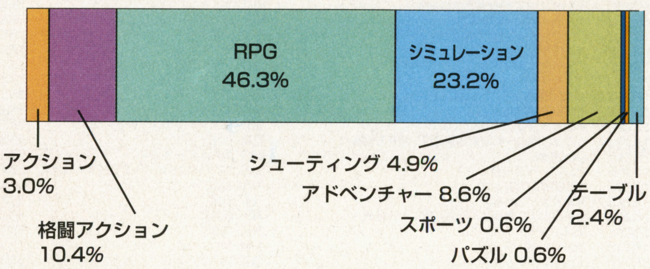
11/1発売号 アンケート速報
RPG神話はいまだに健在か？ 今、本当に人気のあるジャンルは

アンケートでの意識調査速報をお届けするこのコーナー。今週のお題は「あなたの好きなジャンルは？」だ。

スーパーファミコン1強時代には『ドラクエ』『ＦＦ』といったＲＰＧが猛威を振るい、ユーザーの人気、市場の動向ともにＲＰＧを中心に動いていた。だが、ハードの環境が激変した今、状況はどうなったのだろうか。

さてその結果だが、やはり半数近い46％の人がＲＰＧを支持。次いでシミュレーション、格闘と続いている。『バーチャ』シリーズなど超人気タイトルを抱える格闘がシミュレーションより下というのはやや意外な結果だ。どちらかというと狭く深くマニア向けになってきた格闘よりも、シミュレーションＲＰＧの隆盛に見られるようにＲＰＧとの融合を果たしてきたシミュレーションのほうが、ライトユーザーの多い今の市場では有利なのかもしれない。

Q．あなたの一番好きなゲームのジャンルはなんですか？　次の9つの中からひとつ選んでください。



店長のホンネ

マルチメディアパワーショップ
スーパードキドキ武蔵浦和店
中瀬雄樹さん



『ＫＯＦ'96』もっと入荷しておけばよかったかも…

【ソフトの売れ行き】『アークⅡ』はブレイクしましたね。当店だけでも何百本という単位で売れました。前週の『ルナ』の倍以上出ています。また『アークⅡ』の陰に隠れてしまいましたが、サターン版『オウガバトル』も中ヒット。プレイステーション版より好成績でした。

その他では『ＫＯＦ'96』がすごかった。じつは、ＳＮＫの営業の方がかなり推してたんですが、そんなに大量の入荷はしなかったんです。そしたら2日で完売。ちょっともったいないことしました（笑）。

【店長よもやま話】当店はゲーム、パソコン、関連書籍などを扱う大規模マルチメディアショップのモデルケースでして、売り場面積は２８０坪。土日は家族連れのお客様が多いですね。『ポケモン』なんかすごく売れてまして、入荷しても2～3日で品切れになるんで、買えないお客様も多いんです。十分な数入荷できていたら、今の1・5倍は売れているはずなんですよ。どうしてもっと再販しないんでしょうね？

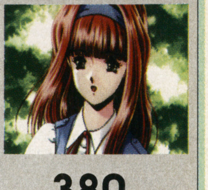


DATA DYNAMITE!

今週の「DATA DYNAMITE！」は、本誌では初の発表となるパソコンゲーム売り上げTOP10だ。

さてそのランキングなのだが、見てのとおり18禁の美少女ゲームがTOP10のうち8本を占めるという結果になった。9位『エヴァンゲリオン』は純粋なゲームとは言い難いので、そうなると普通のゲームは6位『ブランディッシュVT』のみ。家庭用ゲーム機が急速に進化していくなか、パソコンでゲームをする意義も薄れつつあるのだろうか。

パソコンゲーム売り上げTOP10　10/1～10/31

1　虜 ～とりこ～ (WIN95)
D.O.／10月11日発売／9800円／18禁
育成シミュレーションの手法を取り入れた美少女ゲームの最新作。『SEEK』以来、この方向性は美少女ゲームのひとつのムーブメントになっているようだ。CG枚数200枚以上、キャラによって複数のエンディングがある。

380ポイント

2　エンジェル・ハイロウ (WIN95/PC-98/TOWNS・CD版)
アクティブ／10月17日発売／8800円／18禁
世紀末の世界を舞台としたアドベンチャーゲーム。悪魔ルシファーの復活を阻止するため、神の印を持つ主人公と天界からやってきた天使ソフィアが、同じく神の印を持つ女の子たちを探していくのだ。

300ポイント

3　拘束 ～淫爛授業～ (WIN95&3.1)
ベルシャソフト／10月9日発売／6800円／18禁
いち早くセリフの音声化に踏み切り、98版からWin版、ＣＧ集と、幅広い展開を見せる『拘束』シリーズの最新作だ。なお、本作は2部作の前編となっており、12月発売予定の『～メイド達の仕事～』がその後編となる。

280ポイント

4　スタープラチナ (PC-98)
カスタム／10月10日発売 8800円／18禁
250ポイント

5　生本○ (WIN95&3.1)
イリュージョン／10月25日発売 7800円／18禁
200ポイント

6　ブランディッシュVT (PC-98)
日本ファルコム／10月4日発売／9800円
180ポイント

6　バウンティはんたぁルディ (PC-98)
スクープ／10月25日発売／8800円／18禁
180ポイント

8　同窓会 (WIN95&3.1)
フェアリーテール／9月12日発売／8800円／18禁
120ポイント

9　エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.4 (WIN95&3.1/MAC)
ガイナックス／9月13日発売／6800円
100ポイント

10　エンジェル・ハイロウ (PC-98・FD版)
アクティブ／10月17日発売／7800円／18禁
95ポイント

※パソコンゲームTOP10は、（株）メッセサンオーのご協力により提供頂いた売り上げデータを、編集部独自の方法でポイント化したものです。
※マルチメディアパワーショップ スーパードキドキ武蔵浦和店：埼玉県浦和市沼影1－13－15／TEL（048）866-0200／営業時間＝10:00～22:00（年中無休）

'96 11/15

新作ゲーム発売カレンダー

Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.Game·Gear.PC-FX.NeoGeo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

12月27日	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0093
12月27日	大航海時代II	SLG	光栄	6800円	0094
12月27日	闘神伝3	格闘	タカラ	未定	0095
12月下旬	Sim City2000	SLG	アートディンク	5800円	0096
12月下旬	ガイアシード	STG	テクノソレイユ	5800円	0097
12月下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	5800円	0098
12月下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦　限定版プラモ付き	SLG	バンダイ	6800円	0099
12月未定	NOT TREASURE HUNTER	ADV	アクティアート	5800円	0100
12月未定	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0101
12月未定	マイティヒット〜Mighty Hits〜	STG	アルトロン	5800円	0102
12月未定	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0103
12月未定	NHL FACE OFF	SPT	SCE（SCEI）	未定	0104
12月未定	ダイ・ハード トリロジー	ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0105
12月未定	ウエルカムハウス2	ADV	ガスト	5800円	0106
12月未定	Virtual Gallop 騎手道〜南井克己〜	ACT	サン電子（サンソフト）	6300円	0107
12月未定	Virtual Gallop 騎手道〜南井克巳〜 限定版	ACT	サン電子（サンソフト）	6800円	0108
12月未定	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー	RPG	集英社・セタバスタード!!制作委員会	6800円	0109
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0110
12月未定	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	SPT	トミー	5800円	0111
12月未定	黄昏のオード〜ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5800円	0112
12月未定	No ë L クリスマススペシャルパッケージ	ETC	パイオニアLDC	未定	0113
12月未定	魔法少女プリティサミーPart 1 In the Earth	ADV	パイオニアLDC	6800円	0114
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0115
12月未定	BURNING ROAD	SPT	ビック東海	5800円	0116
12月未定	クロックタワー2(セカンド)	ADV	ヒューマン	未定	0117
12月未定	Go II Professional 対局囲碁	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0118
96年未定	名探偵スチールウッド(仮称)	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0119
96年未定	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0120
96年未定	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	RPG	ライトスタッフ	未定	0121
1月10日	一発逆転〜ギャンブルキング伝説〜	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0122
1月10日	ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー	ADV	アスミック	6800円	0123
1月10日	シティーブラボー！〜City Bravo！〜	SLG	アルトロン	6800円	0124
1月10日	同級生麻雀	TBL	アローマ（ユーメディア）	6800円	0125
1月10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0126
1月10日	サンプラス エクストリームテニス	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0127
1月10日	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0128
1月10日	リアルバウト餓狼伝説	格闘	SNK	5800円	0129
1月10日	RacinGroovy	SPT	サミー工業	5800円	0130
1月10日	ゲームの達人2	TBL	サン電子（サンソフト）	8900円	0131
1月10日	レイストーム	STG	タイトー	5800円	0132
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0133
1月17日	CIVIZARD　魔術の系譜	SLG	アスミック	5800円	0134
1月17日	上海 Great Moments	PZL	サン電子（サンソフト）	6500円	0135
1月17日	レイ・トレーサー	SPT	タイトー	5800円	0136
1月17日	HAUNTED じゃんくしょん	PZL	メディアワークス	5800円	0137
1月中旬	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0138
1月24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮称）	ETC	アスミック	4900円	0139
1月24日	Metaphlist〜μ.X.2297〜	STG	A.D.M.	6300円	0140
1月24日	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD　〜牧場で逢いましょう〜	SLG	コナミ	5800円	0141
1月31日	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0142
1月31日	プロロジック麻雀　牌神	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0143
1月31日	LOVE GAME'S〜わいわいテニス〜	SPT	市川ソフト開発（Tears）	5800円	0144
1月31日	I．Q〜インテリジェントキューブ	PZL	SCE	4800円	0145
1月31日	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0146
1月31日	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	6800円	0147
1月下旬	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0148
1月下旬	スターウォーズ ダークフォース	STG	BPS	5800円	0149
1月未定	IRON MAN/XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0150
1月未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	SPT	アトラス	5800円	0151
1月未定	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SLG	SCE	5800円	0152
1月未定	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0153
1月未定	西陣パチンコ天国vol. 1	TBL	KSS	未定	0154
1月未定	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0155
1月未定	ぷるるん！with シェイプUPガールズ（仮称）	PZL	J・ウィング	6800円	0156
1月未定	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0157
1月未定	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0158
1月未定	ゲゲゲの鬼太郎	ADV	バンダイ	6800円	0159
1月未定	同級生2 EXTRA　BOX	ADV	バンプレスト	13800円	0160
1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0161
1月未定	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0162
1月未定	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0163
1月未定	WING OVER	STG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0164
1月未定	ProofClub　プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0165
2月上旬	デストラクションダービー2　DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE（SCEI）	未定	0166
2月14日	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0167
2月14日	トゥームレイダース	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0168
2月中旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0169
2月未定	厄 痛 〜呪いのゲーム〜	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0170
2月未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0171
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0172
2月未定	SPACE JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0173
2月未定	WWF in Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0174
2月未定	AZITOーアジトー	SLG	アスティクトゥーワン	5800円	0175
2月未定	トランスポートタイクーン〜目指せ輸送王!!〜	SLG	伊藤忠商事	5800円	0176
2月未定	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0177
2月未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	格闘	SNK	5800円	0178
2月未定	クーロンズ·ゲート〜九龍風水傳〜	ADV	SME	7800円	0179
2月未定	NFL GAME DAY	SPT	SCE（SCEI）	未定	0180
2月未定	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0181
2月未定	Queens Road	SLG	エンジェル	未定	0182
2月未定	全日本GT選手権 MAX Rev.	SPT	KANEKO	6800円	0183
2月未定	真髄・碁仙人（仮称）	TBL	J・ウィング	8900円	0184
2月未定	忍者じゃじゃ丸君　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	未定	0185

プレイステーション

11月15日	タイムコマンドー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0001
11月15日	Twisted Metal	ACT	SCE（SCEI）	5800円	0002
11月15日	BELTLOGGER 9	STG	元気	6300円	0003
11月15日	ぷよぷよ通 決定盤	PZL	コンパイル	4800円	0004
11月15日	拳聖〜キング・オブ・ボクシング〜	SPT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0005
11月15日	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5800円	0006
11月15日	怪獣戦記	SLG	プロデュース	5800円	0007
11月22日	ぐっすんぱらだいす	ACT	アイレム	5800円	0008
11月22日	ボイスパラダイス エクセラ	ADV	アスク講談社	6800円	0009
11月22日	(PS·ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A	STG	アスミック	2800円	0010
11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0011
11月22日	(PS·ザ・ベスト)戦闘国家　エアランドバトル	SLG	SCE	2800円	0012
11月22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	SPT	コナミ	5800円	0013
11月22日	コブラ・ザ・シューティング	STG	タカラ	5800円	0014
11月22日	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!	ADV	ナグザット	6800円	0015
11月22日	(PS·ザ・ベスト)新日本プロレスリング闘魂烈伝	SPT	トミー	2800円	0016
11月22日	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	PZL	パトラ	6800円	0017
11月22日	(PS·ザ・ベスト)機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	2800円	0018
11月22日	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0019
11月22日	エターナルメロディ	ADV	メディアワークス	5800円	0020
11月29日	TFX	SLG	イマジニア	7800円	0021
11月29日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	SLG	イマジニア	13800円	0022
11月29日	PANZER GENERAL	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0023
11月29日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0024
11月29日	るろうに剣心〜明治剣客浪漫譚・維新激闘編〜	格闘	SCE	5800円	0025
11月29日	Hard Ball5	SPT	エス・ピー・エス	5800円	0026
11月29日	(PS·ザ・ベスト)テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	2800円	0027
11月29日	DESERTED ISLAND	ADV	KSS	5800円	0028
11月29日	麻雀大会II Special	TBL	光栄	6800円	0029
11月29日	金田一少年の事件簿〜悲報島新たなる惨劇〜	ADV	講談社	5800円	0030
11月29日	NBAパワーダンカーズ2	SPT	コナミ	5800円	0031
11月29日	AIR GRAVE	STG	サントス	5800円	0032
11月29日	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0033
11月29日	スーパーフットボールチャンプ	SPT	タイトー	5800円	0034
11月29日	探偵 神宮寺三郎〜未完のルポ〜	ADV	データイースト	5800円	0035
11月29日	V-Tennis2	SPT	トンキンハウス	5800円	0036
11月29日	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー	STG	バンプレスト	5800円	0037
11月29日	(PS·ザ・ベスト)第4次スーパーロボット大戦S	SLG	バンプレスト	2800円	0038
11月29日	(PS·ザ・ベスト)クラシックロード	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	2800円	0039
12月3日	レイジレーサー	SPT	ナムコ	5800円	0040
12月6日	ToPoLo	ETC	アートディンク	5800円	0041
12月6日	エクストラブライト	STG	アスキー	5800円	0042
12月6日	ガボール・スクリーン	ETC	アンティノスレコード	3200円	0043
12月6日	(PS·ザ・ベスト)ハーミィホッパーヘッド	ACT	SCE	2800円	0044
12月6日	DEPTH	ETC	SCE	4800円	0045
12月6日	パラッパラッパー	ACT	SCE	4800円	0046
12月6日	クラッシュ・バンディクー	ACT	SCE	4800円	0047
12月6日	スーパーパズルファイターIIX	PZL	カプコン	5800円	0048
12月6日	ファーストクイーンIV	SLG	呉ソフトウェア（呉ソフトウェア工房）	5800円	0049
12月6日	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0050
12月6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2〜LOVE　LOVE　ハニー争奪戦〜	ACT	コトブキシステム（ケムコ）	5800円	0051
12月6日	Jewels of the Oracleオラクルの宝石	PZL	サン電子（サンソフト）	5980円	0052
12月6日	らんま1/2バトル・ルネッサンス	格闘	小学館プロダクション	6800円	0053
12月6日	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	5800円	0054
12月6日	DX億万長者ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0055
12月6日	(PS·ザ・ベスト)チョロQ ver.1.02	SPT	タカラ	2800円	0056
12月6日	(PS·ザ・ベスト)ドラゴンボールZ アルティメットバトル22	格闘	バンダイ	2800円	0057
12月6日	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	RPG	ライトスタッフ	5800円	0058
12月上旬	超人学園ゴーカイザー	格闘	アーバンプラント	5800円	0059
12月上旬	ステークスウィナー GI完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0060
12月13日	トゥルー・ラブストーリー	SLG	アスキー	5800円	0061
12月13日	ヘヴンズゲート	格闘	アトラス	5800円	0062
12月13日	Foumula 1	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0063
12月13日	ぐーちょDEパーク〜テーマパークものがたり〜	TBL	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0064
12月13日	スピードキング	SPT	コナミ	5800円	0065
12月13日	ペブルビーチの波濤PLUS	SPT	ソフトバンク	5800円	0066
12月13日	PRIMAL RAGE	格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0067
12月13日	ロジック麻雀 創龍	TBL	日本一ソフトウェア	5800円	0068
12月13日	新スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	6800円	0069
12月13日	ゼイラムゾーン	ACT	バンプレスト	5800円	0070
12月13日	DARIUS 外伝	STG	ベック	5800円	0071
12月17日	ロックマン8　メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0072
12月20日	3Dシューティングツクール	ETC	アスキー	5800円	0073
12月20日	ガレオス	STG	アトラス	5800円	0074
12月20日	ワイルド　アームズ	RPG	SCE	5800円	0075
12月20日	くるくるぱにっく	PZL	クールキッズ	2800円	0076
12月20日	ありす イン サイバーランド	ADV	グラムス	5800円	0077
12月20日	ライトニングレジェンド	格闘	コナミ	5800円	0078
12月20日	実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me〜	STG	コナミ	4800円	0079
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0080
12月20日	ウルトラマンゼアス	TBL	東北新社	5800円	0081
12月20日	ソウルエッジ	格闘	ナムコ	5800円	0082
12月20日	ソウルエッジ 限定セット	格闘	ナムコ	9800円	0083
12月20日	m〜君を伝えて〜	SLG	ネクサスインターラクト	5800円	0084
12月20日	ZXE-D LEGEND OF PLASMTLITE	格闘	バンダイ	19800円	0085
12月20日	スター・ウォーズ　レベルアサルト2	STG	BPS	6800円	0086
12月20日	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	SPT	メディアクエスト	5800円	0087
12月20日	恐怖新聞	ADV	ユタカ	5800円	0088
12月中旬	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	未定	0089
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0090
12月27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6800円	0091
12月27日	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0092

<カレンダーの見方>赤字は発売日が変更されたもの、青字は初登場のものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

<ジャンル略称>ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

来春	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0301
来春	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0302
来春	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0303
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0304
来春	ゼロヨンチャンプ Doozy-J	SPT	メディアリング	未定	0305
来春	RUN ABOUT “ランナバウト”	SPT	やのまん（やのまんゲームズ）	未定	0306
来春	聖刻1092　操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0307
6月未定	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0308
来夏	ツタンカーメンの遺言(仮称)	ADV	ウィザード	未定	0309
来夏	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0310
来夏	修羅の門	格闘	講談社	6800円	0311
来夏	爆走兄弟レッツ&ゴー　燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称)	SPT	ジャレコ	未定	0312
来夏	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0313
来夏	グランド・セフト・オート(仮称)	SPT	BMGビクター	未定	0314
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0315
97年未定	ザ・心理ゲーム 2	ETC	ヴィジット	未定	0316
97年未定	リンダキューブ	RPG	SCE	未定	0317
97年未定	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0318
97年未定	G王 KING OF GAMES	ETC	クレフ	未定	0319
97年未定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	RPG	コナミ	未定	0320
97年未定	メタルギア　ソリッド	ACT	コナミ	未定	0321
97年未定	ホームドクター	ETC	サクセス	未定	0322
97年未定	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0323
97年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0324
97年未定	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	5800円	0325
97年未定	ザ・マスターズ　ファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0326
97年未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0327
97年未定	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0328
97年未定	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0329
97年未定	ナムコミュージアムVOL．5	ETC	ナムコ	5800円	0330
97年未定	テイルズ　オブ　デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0331
97年未定	ガンバレット(仮称)	STG	ナムコ	未定	0332
97年未定	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0333
97年未定	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	未定	0334
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0335
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0336
発売日未定	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0337
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0338
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0339
発売日未定	ダカール’97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0340
発売日未定	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0341
発売日未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0342
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0343
発売日未定	オメガブースト	STG	SCE	未定	0344
発売日未定	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0345
発売日未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0346
発売日未定	ワンダラーズショック　～1950　アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0347
発売日未定	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（ＥＡＶ）	5800円	0348
発売日未定	APACHE（仮称）	SLG	ガスト	未定	0349
発売日未定	ロックマン バトル＆チェイス	SPT	カプコン	未定	0350
発売日未定	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定	0351
発売日未定	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0352
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0353
発売日未定	ウルトラ万馬券(仮称)	ETC	カルチャーブレーン	未定	0354
発売日未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	未定	0355
発売日未定	QUANTUM　GATE～悪夢の序章～	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0356
発売日未定	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0357
発売日未定	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0358
発売日未定	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	未定	0359
発売日未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0360
発売日未定	PROJECT CHAOS	ADV	サイバーテック・デザイン	未定	0361
発売日未定	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0362
発売日未定	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	未定	0363
発売日未定	WORLD MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0364
発売日未定	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0365
発売日未定	グランドチャピオンズラリー	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0366
発売日未定	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0367
発売日未定	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0368
発売日未定	雷電DX	STG	セイブ開発	未定	0369
発売日未定	MKトリロジー	格闘	ソフトバンク	未定	0370
発売日未定	エリア51	STG	ソフトバンク	未定	0371
発売日未定	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	未定	0372
発売日未定	リターンファイヤー	ACT	ソフトバンク	未定	0373
発売日未定	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	未定	0374
発売日未定	RAMA(仮称)	ADV	ソフトバンク	未定	0375
発売日未定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0376
発売日未定	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0377
発売日未定	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0378
発売日未定	Cat The　Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0379
発売日未定	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0380
発売日未定	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0381
発売日未定	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	未定	0382
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0383
発売日未定	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0384
発売日未定	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0385
発売日未定	Jump KID(仮称)	ACT	ニュー	未定	0386
発売日未定	No ë L2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	未定	0387
発売日未定	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0388
発売日未定	地獄先生ぬーベー（仮称）	SLG	バンダイ	未定	0389
発売日未定	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0390
発売日未定	バトル オブ ……（仮称）	SLG	バンプレスト	未定	0391
発売日未定	銃夢(仮称)	RPG	バンプレスト	未定	0392
発売日未定	Max Racer	SPT	PD	未定	0393
発売日未定	JTCC・全日本ツーリングカー選手権	SPT	BPS	5800円	0394
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0395
発売日未定	LIPROS(仮称)	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0396
発売日未定	オーガリアン一亜人伝一(仮称)	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0397
発売日未定	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0398
発売日未定	猿田彦の暗号	ETC	フォーツーツー	未定	0399
発売日未定	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0400
発売日未定	ARMORED CORE（仮称）	SLG	フロムソフトウェア	5800円	0401
発売日未定	SHADOW TOWER（仮称）	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0402
発売日未定	ライアットスターズ	SLG	ヘクト	未定	0403
発売日未定	甲子園V(仮称)	SPT	魔法	未定	0404
発売日未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0405
発売日未定	さるかにハムぞう（仮称）	PZL	メディアワークス	未定	0406
発売日未定	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0407
	セガサターン				
11月15日	プリクラ大作戦	ACT	アトラス	6800円	0408
11月15日	デジタルピンボール　ネクロノミコン	ETC	カゼ	5800円	0409
11月15日	上海 Great Moments	PZL	サン電子（サンソフト）	6500円	0410
11月15日	風水先生	SLG	博報堂（ＨＡＭＬＥＴ）	5800円	0411
11月22日	IRON MAN／XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0412
11月22日	NFLクォーターバッククラブ’97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0413
11月22日	戦国ブレード	STG	アトラス/彩京	6800円	0414

2月未定	RESCUE 24Hours	SPT	セントラルシステムズ（ＣＳＣメディアート）	5800円	0186
2月未定	えこのKIDS	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0187
2月未定	ファーランドストーリー(仮称)	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0188
2月未定	TILK～青い海からきた少女	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0189
2月未定	ユニバーサル公式ガイドVOl.1	TBL	日本シスコン	6800円	0190
2月未定	Cross Romance	TBL	日本物産	6800円	0191
2月未定	HASHIRIYA　狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0192
2月未定	Nage Libre(ナージュリーブル)　～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	未定	0193
2月未定	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0194
2月未定	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル（バンタン電脳工場）	5800円	0195
2月未定	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0196
2月未定	THE GREAT BATTLE VI	ACT	バンプレスト	5800円	0197
2月未定	西暦1999～ファラオの復活～	RPG	BMGビクター	5800円	0198
2月未定	オリンピア・山佐　バーチャパチスロII～実践！美少女攻略法～	ETC	マップジャパン	5800円	0199
2月未定	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0200
2月未定	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0201
2月未定	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0202
2月未定	フェーダ2 ～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0203
今冬	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	未定	0204
今冬	戦闘国家 ―改―IMPROVED	SLG	SCE	未定	0205
今冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SLG	SCE	未定	0206
今冬	攻殻機動隊　GHOST in the SHELL	STG	SCE	未定	0207
今冬	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	未定	0208
今冬	MLB Pennant Race(仮称)	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0209
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0210
今冬	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0211
今冬	がんばれ！！ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0212
今冬	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0213
今冬	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0214
3月14日	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0215
3月21日	STRESSLESS LESSON（レスレス）	PZL	マックス　ファイブ	4980円	0216
3月下旬	BOYS　BE.....	SLG	講談社	5800円	0217
3月未定	メックウォリア 2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0218
3月未定	浪速の商人	ETC	SME	5800円	0219
3月未定	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0220
3月未定	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0221
3月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0222
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0223
3月未定	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	SLG	グラムス	未定	0224
3月未定	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0225
3月未定	サガ　フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0226
3月未定	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0227
3月未定	LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戦～	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0228
3月未定	SDガンダムGCENTURY	SLG	バンダイ	6800円	0229
3月未定	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0230
3月未定	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	9800円	0231
3月未定	ハークス　アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0232
3月未定	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0233
3月未定	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定	0234
3月未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	未定	0235
3月未定	ランニング・ハイ	SPT	レックスエンタテインメント	未定	0236
4月未定	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	未定	0237
4月未定	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE’S ARMS	SLG	講談社	5800円	0238
4月未定	ガメラ2000	STG	大映／デジタルフロンティア	未定	0239
4月未定	TRASH IN HOLY FIELD	RPG	ドリームキューブ	未定	0240
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0241
来春	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0242
来春	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0243
来春	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0244
来春	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0245
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0246
来春	ボイスファンタジア	ADV	アクス講談社	未定	0247
来春	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0248
来春	ASH TO ASH（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0249
来春	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0250
来春	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	未定	0251
来春	DISRUPTOR -ディスラプター -	STG	インタープレイ	5800円	0252
来春	30in 1 対戦でゴー！	ETC	ヴィジッド	未定	0253
来春	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0254
来春	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	5800円	0255
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0256
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0257
来春	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0258
来春	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0259
来春	公開されなかった手記	ADV	オンデマンド	未定	0260
来春	マリーのアトリエ ～ザールブルグの練金術士～	RPG	ガスト	未定	0261
来春	火竜娘 ー高悠環編ー　ー柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0262
来春	バーチャルウルトラベースボール(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0263
来春	プロ指南　ウルトラ究極麻雀　兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	5800円	0264
来春	飛龍の拳　コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0265
来春	首都高バトルR	SPT	元気	未定	0266
来春	三國無双	格闘	光栄	5800円	0267
来春	テストドライブ(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0268
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0269
来春	ミッドナイトラン	SPT	コナミ	未定	0270
来春	リーサルエンフォーサーズ（仮称）	STG	コナミ	未定	0271
来春	実況パワフルプロ野球’96（仮称）	SPT	コナミ	未定	0272
来春	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	未定	0273
来春	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0274
来春	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	未定	0275
来春	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0276
来春	イバラード(仮称)	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0277
来春	鈍色の攻防　32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6400円	0278
来春	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0279
来春	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0280
来春	チョロQ2	SPT	タカラ	5800円	0281
来春	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定	0282
来春	PALー神犬伝説ー	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0283
来春	スノークィーン	ETC	東北新社	4800円	0284
来春	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0285
来春	ゼビウス3D/G デラックスエディション(仮称)	STG	ナムコ	未定	0286
来春	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0287
来春	タイム・クライシス	STG	ナムコ	未定	0288
来春	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0289
来春	魔法少女プリティサミーPart 2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	未定	0290
来春	GUNDAM THE BATTLE MASTER	格闘	バンダイ	6800円	0291
来春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	未定	0292
来春	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0293
来春	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	5800円	0294
来春	ファイロ＆クロード（仮称）	ACT	BMGビクター	未定	0295
来春	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	RPG	BMGビクター	未定	0296
来春	メタルエンジェル3（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0297
来春	MAD STALKER ーFULL METAL FORCEー	ACT	ファミリーソフト	5800円	0298
来春	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0299
来春	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0300

1月未定	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0530
1月未定	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0531
1月未定	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0532
1月未定	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0533
2月14日	エレベータアクション リターンズ	ACT	ビング	未定	0534
2月28日	優駿～クラシックロード～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0535
2月28日	新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～	ADV	アスキー	未定	0536
2月下旬	フラッピー（仮称）	PZL	デービーソフト	未定	0537
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0538
2月未定	Space JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0539
2月未定	WWF In Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0540
2月未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0541
2月未定	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0542
2月未定	コマンド&コンカー	SLG	セガ	6800円	0543
2月未定	だいな♥あいらん	ETC	ゲーム アーツ	未定	0544
2月未定	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0545
2月未定	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	未定	0546
2月未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0547
2月未定	HT&T ドラゴンズ ヘヴン	RPG	データイースト	未定	0548
2月未定	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	未定	0549
2月未定	THE LEGEND OF EDEN 2	STG	日本コロムビア	未定	0550
2月未定	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0551
2月未定	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0552
2月未定	重装騎兵レイノス2	ACT	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0553
2月未定	キューブバトラー	ETC	やのまん（やのまんゲームズ）	未定	0554
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0555
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0556
今冬	忍者じゃじゃ丸君 鬼斬忍法帳	ACT	ジャレコ	未定	0557
3月7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGビクター	6800円	0558
3月28日	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0559
3月28日	ファーランドストーリー2(仮称)	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0560
3月下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0561
3月下旬	FAKE DAWN	ADV	システムサコム	未定	0562
3月下旬	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0563
3月未定	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0564
3月未定	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定	0565
3月未定	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0566
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0567
3月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0568
3月未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0569
3月未定	神凰拳	格闘	ザウルス	未定	0570
3月未定	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0571
3月未定	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0572
3月未定	雀帝Battle Cos-Player	TBL	ダイキ	6800円	0573
来春	ファンタズム	ADV	アウトリガー工房/アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジー	未定	0574
来春	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0575
来春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0576
来春	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0577
来春	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0578
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0579
来春	ボイスファンタジア失われたボイス・パワー	ADV	アスク講談社	5800円	0580
来春	デザエモン(仮称)	ETC	アテナ	未定	0581
来春	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0582
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0583
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0584
来春	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店	未定	0585
来春	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定	0586
来春	魔法学園LUNAR!（仮称）	RPG	角川書店/ゲーム アーツ	未定	0587
来春	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0588
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0589
来春	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	未定	0590
来春	ぷるるん！withシェイプUPガールズ(仮称)	PZL	Jウィング	未定	0591
来春	真髄・碁仙人(仮称)	TBL	Jウィング	8900円	0592
来春	ゲーム天国	STG	ジャレコ	未定	0593
来春	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	セガ	未定	0594
来春	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)	ETC	セガ	未定	0595
来春	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	未定	0596
来春	DOOM	STG	ソフトバンク	未定	0597
来春	クレオパトラフォーチュン	TBL	タイトー	未定	0598
来春	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0599
来春	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0600
来春	天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	未定	0601
来春	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	STG	バンダイ	未定	0602
来春	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0603
来春	スノークィーン	ETC	アリアドネメディア	4800円	0604
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0605
来春	ゼロヨンチャンプ DooZy—J Type-R	ETC	メディアリング	未定	0606
来春	エイナス ファンタジーストーリーズ	RPG	メディアワークス	未定	0607
来春	REAL SOUND（仮称）	ADV	ワープ	未定	0608
来春	リーサルエンフォーサーズ	STG	コナミ	未定	0609
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0610
来夏	幻の魚（The Phantom Fish）	SLG	ソフトオフィス	未定	0611
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0612
来夏	タンク(仮称)	SLG	BMGビクター	未定	0613
来夏	レイヤーセクション(仮称)	STG	メディアクエスト	未定	0614
来夏	X-MEN VS. STREET FIGHTER(仮称)	格闘	カプコン	未定	0615
9月未定	ファンズフォルム(仮称)	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	未定	0616
来秋	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0617
97年未定	LUNAR-ETERNAL BLUE	RPG	角川書店／ゲームアーツ	未定	0618
97年未定	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0619
97年未定	エンジェルグラフィティ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0620
97年未定	モトクロス(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0621
97年未定	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0622
97年未定	コットン2	STG	サクセス	未定	0623
97年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0624
97年未定	恋鎖-RENSA-	PZL	シグナルライト	5800円	0625
97年未定	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0626
97年未定	エーベルージュ	SLG	タカラ	未定	0627
97年未定	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0628
97年未定	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	ETC	メディアエンターテイメント	未定	0629
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0630
98年度	レクイエム(仮称)	ETC	日本アートメディア（JAM）	未定	0631
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0632
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0633
発売日未定	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0634
発売日未定	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	6800円	0635
発売日未定	センチメンタル・グラフィティ	SLG	NECインターチャネル	未定	0636
発売日未定	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6800円	0637
発売日未定	同級生2	ADV	NECインターチャネル	未定	0638
発売日未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0639
発売日未定	下級生	ADV	エルフ	未定	0640
発売日未定	大戦略（仮称）	SLG	OZクラブ	未定	0641
発売日未定	魔法学園LUNAR!	RPG	角川書店／ゲームアーツ	未定	0642
発売日未定	X-MEN VS ストリートファイター(仮称)	格闘	カプコン	未定	0643
発売日未定	サイバーボッツ	格闘	カプコン	未定	0644

11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0415
11月22日	カオス コントロール リミックス	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	4800円	0416
11月22日	バーチャコップ2	STG	セガ	5800円	0417
11月22日	ハイパーデュエル	STG	テクノソフト	5800円	0418
11月22日	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）	ACT	日本クリエイト	5800円	0419
11月22日	月下の棋士～王竜戦～	TBL	光栄	5800円	0420
11月22日	セガサターン用ワープロセット	ETC	光栄	29800円	0421
11月29日	BLOOD FACTORY ブラッドファクトリー	STG	インタープレイ	5800円	0422
11月29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	格闘	エンジェル	5800円	0423
11月29日	秀吉・信長セット	SLG	光栄	12800円	0424
11月29日	太閤立志伝II	SLG	光栄	7800円	0425
11月29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	ETC	Sada Soft	3800円	0426
11月29日	ツインスティック	ETC	セガ	5800円	0427
11月29日	ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition	SPT	セガ	5800円	0428
11月29日	電脳戦機バーチャロン	格闘	セガ	5800円	0429
11月29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	データイースト	5800円	0430
11月29日	バトルバ	ACT	日本ビクター	5800円	0431
11月29日	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0432
11月29日	対局将棋 極II	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0433
11月29日	ヌープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0434
12月6日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0435
12月6日	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0436
12月6日	マジックカーペット＜マルチコントローラー同梱版＞	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	7800円	0437
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ エンゼルフィッシュ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0438
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ クラウンローチ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0439
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブラックモーリー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0440
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブルーエンペラー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0441
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ラミーノーズ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0442
12月6日	スーパーパズルファイターIIX	PZL	カプコン	5800円	0443
12月6日	サンダーフォース ゴールドパック2	STG	テクノソフト	4800円	0444
12月6日	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	5800円	0445
12月6日	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐもの	STG	バンダイ	4800円	0446
12月6日	世界の車窓から〔I〕スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	富士通	4800円	0447
12月上旬	ステークスウィナーG I 完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0448
12月13日	メルティランサー ～銀河少女警察2086～	SLG	イマジニア	5800円	0449
12月13日	メルティランサー初回限定Special Edition	SLG	イマジニア	8800円	0450
12月13日	大運動会	SLG	インクリメントP	5800円	0451
12月13日	出世麻雀 大接待	TBL	キングレコード	5800円	0452
12月13日	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	STG	コナミ	4800円	0453
12月13日	ダイ・ハード トリロジー	ACT	セガ	5800円	0454
12月13日	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- "Maria"	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800円	0455
12月13日	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	未定	0456
12月13日	スペースインベーダー	STG	タイトー	3980円	0457
12月13日	ディスクワールド	ADV	メディアエンターテイメント	5800円	0458
12月13日	ファンキーファンタジー	RPG	吉本興業	5800円	0459
12月13日	タクティクス オウガ	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0460
12月13日	エネミー・ゼロ	ETC	ワープ	6800円	0461
12月20日	オーバードライビンGT-R	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	6200円	0462
12月20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	ADV	キッド	7500円	0463
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0464
12月20日	プラドル DISC データ編 レースクィーン F	ETC	Sada Soft	3800円	0465
12月20日	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	5800円	0466
12月20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	ソニック	5800円	0467
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ダズ	5800円	0468
12月20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TBL	ナツメ	5800円	0469
12月20日	バーチャル競艇	SPT	日本物産	6800円	0470
12月20日	タクラマカン ～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0471
12月20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	格闘	バンダイ	7800円	0472
12月20日	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0473
12月20日	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	6800円	0474
12月20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	ヒューマン	6500円	0475
12月20日	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ETC	ヒューマン	5800円	0476
12月中旬	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	未定	0477
12月中旬	「CRITICOM」-ザ・クリティカルコンバット-	格闘	ビック東海	5800円	0478
12月中旬	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0479
12月21日	FIGHTERS MEGAMiX	格闘	セガ	5800円	0480
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0481
12月27日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	エクシングエンタテイメント	8800円	0482
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	5800円	0483
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／お買得セット	格闘	SNK	7800円	0484
12月27日	限定KOFダブルパック	格闘	SNK	9800円	0485
12月27日	だいな♥あいらん 予告編	ETC	ゲーム アーツ	2300円	0486
12月27日	水滸伝・天命の誓い	SLG	光栄	5800円	0487
12月27日	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	5800円	0488
12月27日	SEGE AGES/廊下にイチダントアール	ETC	セガ	4800円	0489
12月27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	STG	セガ	6800円	0490
12月27日	テラ ファンタスティカ	RPG	セガ	5800円	0491
12月27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ADV	ハドソン	6800円	0492
12月27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）	ADV	バンダイ	6800円	0493
12月未定	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0494
12月未定	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0495
12月未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0496
12月未定	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0497
12月未定	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0498
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0499
12月未定	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0500
12月未定	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works（通販のみ）	ETC	ハドソン	4220円（送料込）	0501
12月未定	紫炎龍	STG	童	未定	0502
12月未定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	ETC	徳間書店インターメディア	9800円	0503
12月未定	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	ETC	徳間書店インターメディア	12800円	0504
1月10日	SUPER CASINO SPECIAL	TBL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0505
1月10日	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0506
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0507
1月10日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ETC	ポニーキャニオン	4980円	0508
1月10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	SPT	吉本興業	5800円	0509
1月上旬	2TAX GOLD（ニタックス ゴールド）	ETC	ヒューマン	5000円	0510
1月14日	天外魔境 第四の黙示録	RPG	ハドソン	6800円	0511
1月17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	ACT	エクゼコデベロップメント（エクゼコ）	未定	0512
1月17日	ブラストウインド	STG	テクノソフト	5800円	0513
1月中旬	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0514
1月24日	EVE burst error	SLG	イマジニア	7800円	0515
1月24日	ダイナマイト刑事	ACT	セガ	5800円	0516
1月24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	SPT	セガ	5800円	0517
1月24日	アドヴァンストV.G.	格闘	テイジイエル（TGL）	未定	0518
1月24日	トゥームレイダース	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0519
1月下旬	プラドルDISC データ編 レースクィーン G	ETC	Sads Soft	3800円	0520
1月下旬	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0521
1月下旬	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0522
1月下旬	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5800円	0523
1月未定	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0524
1月未定	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0525
1月未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0526
1月未定	FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔	格闘	エクシングエンタテイメント	5800円	0527
1月未定	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0528
1月未定	Bug too!!	ACT	セガ	5800円	0529

新作ゲーム発売カレンダー

12月未定	ニチブツコレクション2	TBL	日本物産	7980円	0758
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	7980円	0759
1月10日	ピキーニャ	TBL	アスキー	8000円	0760
1月10日	ガンプル	RPG	アスキー	8000円	0761
1月10日	ミランドラ	RPG	アスキー	8000円	0762
1月17日	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	RPG	T＆Eソフト	7980円	0763
1月24日	アルカノイド-Doh It Again-	ACT	タイトー	4980円	0764
1月未定	ウルトラ麻雀　兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	6980円	0765
1月未定	糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）	SPT	任天堂	6800円	0766
1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0767
2月未定	ダークロウ	RPG	アスキー	8000円	0768
今冬	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	カプコン	未定	0769
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0770
来春	ああっ女神さまっ	TBL	KSS	未定	0771
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0772
発売日未定	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0773
発売日未定	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0774
発売日未定	スーパーボンバーマン5	ACT	ハドソン	未定	0775
発売日未定	リングにかけろ	格闘	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0776
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0777

PC-FX

12月6日	アンジェリーク　Special 2	SLG	光栄／NECホームエレクトロニクス	7800円	0778
12月20日	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0779
12月20日	ファイアーウーマン 纏組	ADV	徳間書店／NECホームエレクトロニクス	7800円	0780
今冬	アニメフリークVer.4	ETC	NECホームエレクトロニクス	未定	0781
今冬	続　初恋物語　～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア	未定	0782
今冬	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション	未定	0783
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0784
発売日未定	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0785
発売日未定	超神兵器　ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0786
発売日未定	スーパークリング　フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0787
発売日未定	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0788
発売日未定	となりのプリンセス　ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0789
発売日未定	惑星攻機隊　りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0790
発売日未定	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定	0791
発売日未定	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0792
発売日未定	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0793
発売日未定	バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）/NECホームエレクトロニクス	7800円	0794
発売日未定	負けるな！　魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定	0795
発売日未定	天外魔境III　NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0796

3DO

96年未定	宝石大事典	TBL	エマテック	未定	0797
発売日未定	テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0798
発売日未定	ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0799
発売日未定	ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0800
発売日未定	ナオコとヒデ坊　国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0801
発売日未定	ナオコとヒデ坊　算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0802
発売日未定	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0803
発売日未定	スターファイター(仮称)	STG	The 3DO Company	未定	0804
発売日未定	バトルスポーツ(仮称)	SPT	The 3DO Company	未定	0805
発売日未定	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0806
発売日未定	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0807
発売日未定	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	バンダイビジュアル	未定	0808
発売日未定	横丁3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0809

M2

97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	未定	0810

NEO・GEO

11月29日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	32000円	0811
12月13日	ステークスウィナー2	ACT	ザウルス	29800円	0812
12月20日	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	29800円	0813
12月27日	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	29800円	0814
発売日未定	ティンクルスタースプライズ	STG	ADK	未定	0815

NEO・GEO CD

12月27日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	6800円	0816
来春	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0817
発売日未定	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	未定	0818
発売日未定	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	未定	0819
発売日未定	QP	ETC	サクセス	未定	0820
発売日未定	ネオ・ボンバーマン	ACT	ハドソン	未定	0821

ゲームボーイ

11月22日	不思議のダンジョン 風来のシレンGB一月影村の怪物一	RPG	チュンソフト	3900円	0822
11月22日	原人コレクション	ACT	ハドソン	3980円	0823
11月23日	ドンキーコングランド	ACT	任天堂	3000円	0824
11月29日	パチ夫くんゲームギャラリー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	4300円	0825
11月29日	ナムコギャラリーVol.2	ETC	ナムコ	3980円	0826
12月6日	桃太郎コレクション2	ETC	ハドソン	3980円	0827
12月13日	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900	ETC	イマジニア	2050円	0828
12月13日	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	ETC	イマジニア	2980円	0829
12月13日	ぽけっとぷよぷよ通	PZL	コンパイル	3900円	0830
12月13日	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	4500円	0831
12月20日	スーパーブラックバス ポケット	SPT	スターフィッシュ	4980円	0832
12月20日	みどりのマキバオー	ACT	トミー	3900円	0833
12月20日	ボンバーマンGB3	ACT	ハドソン	3980円	0834
12月20日	クレヨンしんちゃん　オラのごきげんコレクション	ETC	バンダイ	3980円	0835
12月中旬	スーパーチャイニーズファイターGB	格闘	カルチャーブレーン	3980円	0836
12月21日	スヌーピーのはじめてのおつかい	PZL	コトブキシステム（ケムコ）	3980円	0837
12月27日	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0838
12月27日	名探偵コナン地下遊園地殺人事件	ADV	バンダイ	3980円	0839
12月下旬	テトリス　プラス	PZL	ジャレコ	3980円	0840
12月未定	ミニ4ボーイ	SLG	Jウィング	未定	0841
12月未定	ボンバーマンコレクション	ACT	ハドソン	3900円	0842
1月未定	シェラザード伝説(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0843
1月未定	ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウオッチコレクション）	ETC	任天堂	3000円	0844
1月未定	カービィのきらきらきっず	PZL	任天堂	3000円	0845
2月未定	ミニ四駆GB　レッツ＆ゴー!!	RPG	アスキー	5500円	0846
2月未定	麻雀伝説(仮)	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0847
発売日未定	ポケットモンスター2　金	RPG	任天堂	3000円	0848
発売日未定	ポケットモンスター2　銀	RPG	任天堂	3000円	0849

ゲームギア（キッズギア）

11月22日	GGポートレートシリーズ　ぱい	ETC	セガ	3800円	0850
11月22日	パンツァードラグーンMINI	STG	セガ	4800円	0851
12月13日	Gソニック	ACT	セガ	4800円	0852
12月未定	ペット倶楽部　いぬ大好き	SLG	セガ	4800円	0853
発売日未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー	ETC	セガ	未定	0854

バーチャルボーイ

発売日未定	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0855
発売日未定	Out of the Deathmount (仮称)	ETC	Jウィング	6800円	0856
発売日未定	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPT	トミー	未定	0857
発売日未定	バウンド・ハイ	ACT	任天堂	未定	0858
発売日未定	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	未定	0859

PC-エンジン

12月13日	魔導物語I 炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	7800円	0860
今冬	てきぱき　ワーキン　ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0861
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン　1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	未定	0862

発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0645
発売日未定	ロックマンX4	格闘	カプコン	未定	0646
発売日未定	バーチャパーク'THE　フィッシュ'	SLG	光栄	未定	0647
発売日未定	ときめきミュージックCD1(仮称)	ETC	コナミ	未定	0648
発売日未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	ETC	コナミ	未定	0649
発売日未定	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	未定	0650
発売日未定	mr.BONES（仮称）	ACT	セガ	未定	0651
発売日未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	格闘	セガ	未定	0652
発売日未定	バーチャファイター3（仮称）	格闘	セガ	未定	0653
発売日未定	ハート　オブ　ダークネス	ACT	セガ	6800円	0654
発売日未定	ラストブロンクス 東京番外地	格闘	セガ	未定	0655
発売日未定	東京SHADOW	ADV	タイトー	未定	0656
発売日未定	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	未定	0657
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0658
発売日未定	東京立身出世伝(仮称)	SLG	ナグザット	5800円	0659
発売日未定	SUPER 301 SQ(仮称)	ETC	日本物産	未定	0660
発売日未定	USドラッグチャンプ(仮称)	SPT	日本物産	未定	0661
発売日未定	V.R麻雀(仮称)	TBL	日本物産	未定	0662
発売日未定	テラクレスタ3D(仮称)	STG	日本物産	5800円	0663
発売日未定	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0664
発売日未定	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト		0665
発売日未定	ロボット混載RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0666
発売日未定	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0667
発売日未定	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0668
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0669
発売日未定	ダンジョンマスター(仮称)	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0670
発売日未定	パチンコファイター(仮称)	TBL	プレ・ステージ	未定	0671
発売日未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0672
発売日未定	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0673
発売日未定	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0674
発売日未定	カオスシード	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0675
発売日未定	汽船海賊〔スチームパイレーツ〕（仮称）	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0676
発売日未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0677
発売日未定	テトリスS	PZL	BPS	5800円	0678
発売日未定	スタートリング・オデッセイI　ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0679
発売日未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0680
発売日未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0681

ニンテンドウ64

11月22日	ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット～	ADV	エニックス	9800円	0682
11月29日	栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	0683
12月14日	マリオカート64	SPT	任天堂	9800円	0684
12月20日	超空間ナイター　プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	0685
12月20日	実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	0686
12月27日	麻雀MASTER	TBL	コナミ	9800円	0687
12月下旬	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0688
1月31日	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0689
1月未定	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0690
2月未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	9980円	0691
2月未定	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	未定	0692
2月未定	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	未定	0693
2月未定	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0694
2月未定	麻雀(仮称)	TBL	ビデオシステム	9800円	0695
3月未定	テュロック	STG	アクレイムジャパン	9800円	0696
3月未定	スターフォックス64	STG	任天堂	9800円	0697
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0698
4月未定	ブラスト・ドーザー	ACT	任天堂	9800円	0699
5月未定	森田将棋64（仮称）	TBL	セタ	9800円	0700
5月未定	3Dシューティング(仮称)	STG	ビデオシステム	9800円	0701
来春	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0702
来春	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	未定	0703
来春	麻雀64	TBL	光栄	未定	0704
来春	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	未定	0705
来春	64大相撲	SPT	ボトムアップ	未定	0706
6月未定	マルチレーシングチャンピオンシップ	SPT	イマジニア	9980円	0707
来夏	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0708
来夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0709
来夏	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0710
来夏	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	SLG	トミー	未定	0711
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	9800円	0712
11月未定	キャバリーバトル3000	SPT	日本システムサプライ	9800円	0713
来秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0714
97年未定	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0715
97年未定	ボンバーマン64(仮称)	ACT	ハドソン	未定	0716
発売日未定	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	未定	0717
発売日未定	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0718
発売日未定	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	SPT	コナミ	未定	0719
発売日未定	Cu-On-Pa	PZL	T＆Eソフト	9800円	0720
発売日未定	エフゼロ64（仮称）	SPT	任天堂	9800円	0721
発売日未定	カービィのエアライド(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0722
発売日未定	クライマー(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0723
発売日未定	ゴールデンアイ007	ETC	任天堂	9800円	0724
発売日未定	ゴルフ(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0725
発売日未定	スターウォーズ～シャドウズ　オブ　ジ　エンパイア～	ACT	任天堂	9800円	0726
発売日未定	バギーブギー(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0727
発売日未定	ボディハーベスト(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0728
発売日未定	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	9800円	0729
発売日未定	MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0730
発売日未定	ウルトラドンキーコング（仮称）		任天堂	未定	0731
発売日未定	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0732
発売日未定	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0733
発売日未定	サッカー64(仮称)	SPT	ハドソン	価格未定	0734
発売日未定	パワーリーグ64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0735
発売日未定	金田一少年の事件簿(仮称)	ADV	ハドソン	未定	0736
発売日未定	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	9800円	0737
発売日未定	ヒューマングランプリ（仮称）	SPT	ヒューマン	未定	0738

スーパーファミコン

11月23日	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	ACT	任天堂	6800円	0739
11月29日	スーパー人生ゲーム3	TBL	タカラ	7800円	0740
11月29日	ニチブツコレクション1	TBL	日本物産	7980円	0741
11月29日	VS.コレクション	ETC	ボトムアップ	6980円	0742
11月下旬	Parlor！ Mini4	TBL	日本テレネット	5800円	0743
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	RPG	エニックス	8700円	0744
12月6日	桃太郎電鉄HAPPY	TBL	ハドソン	8300円	0745
12月13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0746
12月20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー!!	SLG	アスキー	8800円	0747
12月20日	ピノキオ	ACT	カプコン	7500円	0748
12月20日	ストリートファイターZERO2	格闘	カプコン	7800円	0749
12月20日	西陣パチンコ3	TBL	KSS	未定	0750
12月20日	Cu-On-Pa SFC	PZL	T＆Eソフト	6800円	0751
12月20日	ボンバーマンビーダマン	STG	ハドソン	5980円	0752
12月27日	マスク	ACT	ヴァージンインタラクティブエンタータイメント	9800円	0753
12月27日	プロ野球スター	SPT	カルチャーブレーン	6980円	0754
12月下旬	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0755
12月下旬	すごろく銀河戦記	ETC	ボトムアップ	6980円	0756
12月未定	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	7980円	0757

NEXT ISSUE 次号予告

次号は **11.22** 発売です

定価 290 YEN

サターンユーザー待望の『バーチャロン』を徹底大攻略するのだ!

時は来たれり! FMWが贈る徹底攻略はさらにさらにイケてる内容で16ページだ。もちろんプレイステーション&ニンテンドウ64の最新情報ももらさずお届けする。

GAME INDEX

SOFT CALENDAR

11月15日

PS	タイム コマンドー
PS	Twisted Metal
PS	BELTLOGGER 9
PS	ぷよぷよ通 決定盤
PS	拳聖～キング・オブ・ボクシング～
PS	はるかぜ戦隊Vフォース
PS	怪獣戦記
SS	プリクラ大作戦
SS	デジタルピンボール　ネクロノミコン
SS	上海 Great Moments
SS	風水先生

11月22日

PS	ぐっすんぱらだいす
PS	ボイスパラダイス エクセラ
PS	(PS・ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A
PS	FIST
PS	(PS・ザ・ベスト)戦闘国家　エアランドバトル
PS	Ｊリーグ実況ウイニングイレブン'97
PS	コブラ・ザ・シューティング
PS	(PS・ザ・ベスト)新日本プロレスリング闘魂烈伝
PS	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!
PS	タクラマカン～敦煌傳奇～
PS	(PS・ザ・ベスト)機動戦士ガンダム
PS	ズープ
PS	エターナルメロディ
SS	IRON MAN／XO
SS	NFLクォーターバッククラブ'97
SS	戦国ブレード
SS	FIST
SS	カオス　コントロール　リミックス
SS	セガサターン用ワープロセット
SS	バーチャコップ2
SS	ハイパーデュエル
SS	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）
SS	月下の棋士～王竜戦～
N64	ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット～
GB	不思議のダンジョン　風来のシレンGB－月影村の怪物－
GB	原人コレクション
GG	GGポートレートシリーズ ぱい
GG	パンツァードラグーンMINI

11月23日

SFC	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
GB	ドンキーコングランド

11月29日

PS	TFX
PS	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set
PS	PANZER GENERAL
PS	皇龍三國演義
PS	るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～
PS	Hard Ball5
PS	(PS・ザ・ベスト)テーマパーク
PS	DESERTED ISLAND
PS	麻雀大会II Special
PS	金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～
PS	NBAパワーダンカーズ2
PS	AIR GRAVE
PS	シミュレーションズー
PS	スーパーフットボールチャンプ
PS	探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～
PS	V-Tennis2
PS	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー
PS	(PS・ザ・ベスト)第４次スーパーロボット大戦Ｓ
PS	(PS・ザ・ベスト)クラシックロード
SS	BLOOD　FACTORY
SS	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～
SS	太閤立志伝II
SS	秀吉・信長セット
SS	プラドルDISC　特別編　コスプレイヤーズ
SS	ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition
SS	電脳戦機バーチャロン
SS	ツインスティック
SS	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～
SS	バトルバ
SS	西暦1999～ファラオの復活～
SS	対局将棋 極II
SS	ズープ
N64	栄光のセントアンドリュース
SFC	スーパー人生ゲーム3
SFC	ニチブツコレクション1
SFC	VS.コレクション
NEO・GEO	サムライスピリッツ天草降臨
GB	パチ夫くんゲームギャラリー
GB	ナムコギャラリーVol.2

超ウルトラ技（P103～P107）に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店

●発行・編集人／山森尚　●編集委員長／山本直人　●副編集長／相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・豊田恵　●アシスタント／安部正彦・鵜島吉秀・大野恵子・興津祐輔・塩路英樹・杉村知顕・鈴木しのぶ・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・水上智・宮本正教・渡辺浩充　〈編集〉●スタッフ(東京)／浅利麗・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・川端賢治・佐藤稔・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)／阿部尚希・有金慈青・加藤義一・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・越塚正典・児玉守・篠崎昌三・谷口智文・佐藤秀治・東海林克己・田中宏幸・西島卓・平田陽介・松澤秀樹・(仙台)／石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・千葉和之　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井享平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●AD／昇華型デザイン方式ラボGT　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ(仙台)／中村正吾　●アシスタント(仙台)／大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●編集／加川良・河上英人・種子島健吉・根村かやの・100パーセント・平田洋・三浦利夫　●デザイン／有限会社クリエイティブレイ・有限会社高羊舎・st.CAP・目崎慎二・山田祐子　●DTP／オープンハウス・株式会社コンパット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・滝上幸寿・福嶋一事務所・宮本英輝・ワードポップ　●表紙版下／あくせす　●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社


君は彼女をほっとけない。
主人公は、機械の少女「ジョゼット」
彼女は君の接し方次第で怒ったり、泣いたり、笑ったり…。
さまざまな表情や仕草を見せる彼女に、
君は恋を感じてしまうかも!?
チュ♥
なにかオシャベリしたいネ？
ムカアーーーーーッ！
さらに進化したコミュニケーションアドベンチャー
エニックス「ニンテンドウ64」ソフト第一弾!!
WONDER PROJECT
ワンダープロジェクト ジェイツー
J2
コルロの森のジョゼット
©ギフロ/ミント/エニックス 1996
11月22日(金)発売
価格:9,800円(税別) コントローラパック同梱
NINTENDO64
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN NOVEMBER



■シミュレーションロープレ
■予価6,800円（税抜）

12/13Fri.発売予定





SEGA SATURN

東亜プラン縦ＳＴＧ最終作がサターンに甦る！

バツグン
BATSUGUN

ゲームセンターで不滅の人気を誇った
東亜プランの縦スクロールシューティング
最終作「BATSUGUN」を完全移植！

■好評発売中　■縦スクロールシューティング　■価格5,800円（税抜）



ファミマガWeekly
11月29日号

平成8年11月29日発行 第1巻第5号(通巻5号)
発行・編集人 山森 尚
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609 広告／☎03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
定価290円
(本体282円)



たくさんのありがとうを君に……。



育成シュミレーション
卒業S
Graduation
近日発売予定

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付(月～金曜日:午後1時～6時)
商品に関するお問い合わせ(03)5440-0763 テレフォンテープサービス(03)5440-0764

雑誌 26615-11/29 ©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1026615110292